TREND

PC HIGHSCORE

14,80 DM

... das Magazin der Spielelösungen!

Ausgabe 7
DM 14,80
SFr 14,80
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 16,50

Dungeon Keeper

Komplett gelöst:

- ☆ Dungeon Keeper
- ☆ Theme Hospital
- ☆ War Wind
- ☆ Die Pandora-Akte
- ☆ Ark of Time
- ☆ X-COM 3: Apocalypse

Classics:

- ☆ Maniac Mansion
- ☆ Loom
- ☆ Zak McKracken

und 10 Seiten voll mit Cheats!

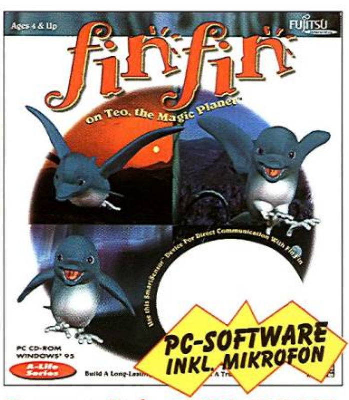
ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

PC HIGHSCORE

4 394132 714802 07

Virtuelle Haustiere

Fin Fin – wer spricht da?



Vorgestellt in FOCUS 27/1997

Nach achtjähriger Forschung – entwickelt mit einer Investion von rund 70 Millionen US$ – präsentiert Ihnen FUJITSU Interaktive ein unglaubliches, virtuelles PC-Kunstwesen von noch nie dagewesener Lebensechtheit. „Fin Fin" ist ein liebenswertes kleines Tier – halb Vogel, halb Delphin – das innerhalb Ihres PCs auf dem Planeten TEO lebt. Anfangs recht scheu, wird es sich bald an Sie gewöhnen und bei entsprechender Pflege und Erziehung zum echten Freund werden. Fin Fin zeigt Emotionen wie ein lebendes Tier, kennt Empfindungen wie Hunger oder Müdigkeit, kann Beziehungen aufbauen., reagiert auf Ihre freundlichen oder harschen Worte entsprechend positiv oder negativ und ist erstaunlich lernfähig. Auf Pfiff kommt Fin Fin angeflogen und zeigt auf Zuruf sogar akrobatische Kunststückchen. Kinder und Erwachsene können mit dem kleinen Geschöpf wie mit einem Haustier reden, es beim Fliegen und Essen beobachten und sich von der Flora und Fauna des Planeten TEO bezaubern lassen. Die absolut neue Steuerungstechnologie über den mitgelieferten Smart Sensor™ erfolgt völlig ohne Tastatur und Maus: der SmartSensor™ wird am PC-Gameport angeschlossen und ersetzt Augen und Ohren von Fin Fin. Sie kommunizieren mit Fin Fin per natürlicher Sprache, Gesang oder Gestik – Fin Fin merkt, wenn Sie in seiner Nähe sind und begrüßt Sie vielleicht sogar, wenn Sie den Raum betreten. Auch wenn Sie an Ihrem Computer arbeiten, müssen Sie auf Ihren kleinen Freund nicht verzichten – dann läuft Fin Fin falls gewünscht nebenbei in einem Windows95-Fenster.

Systemvoraussetzungen: Mind. Pentium®-PC mit 16 MB RAM, Windows 95, VGA-Grafik (mind. 640x480 HighColor / 16 Bit), Direct-X 3.0 Treiber, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 15-pin Gameport, CD-ROM-Laufwerk.

Deutsche Softwareversion auf CD-ROM, inkl. Handbuch.

Ohne SmartSensor™ Best.-Nr. PK-360, nur **98,80 DM**

Inklusive SmartSensor™ Bestell-Nr. PK-361, nur **DM 148,80**

Dangmashinchi

Der Renner aus Asien!

Dieser Schlüsselanhänger hat es wirklich „in sich" und wird auch Sie in Verzückung bringen: In dem ca. 5 cm großen, rundlichen Gehäuse lebt eine **kleine elektronische Katze**, die von ihrem Besitzer viel **Pflege, Erziehung und Aufmerksamkeit fordert**.



Abb. ähnlich

Die Spielidee dieses batteriebetriebenen Elektronikspiels **erfreut sich bei Jung und Alt riesiger Beliebtheit**. Ein **LCD-Display** bildet die Katze ab und zeigt dem Besitzer darüber hinaus **10 Grafik-Symbole**, mit denen **verschiedene Funktionen ausgelöst** werden können.

Wie ein richtiges Lebewesen hat auch das „Dangmashinchi" verschiedenste Bedürfnisse: Sie müssen es **füttern** (mit Essen, Getränken und Süssigkeiten), bei Bedarf **säubern**, mit ihm **spielen**, es **schlafen** lassen oder mit Spritzen und Tabletten behandeln, wenn es **krank** wird. Auch **Erziehung** ist gefragt, wenn es einmal ohne Grund schreit...

Der Besitzer wird durch Piepstöne aufmerksam gemacht und verständigt sich mit dem Lebewesen über **3 Knöpfe**, mit denen die 10 Symbol-Funktionen angesteuert werden.

Allzusehr sollte man seine Katze aber nicht vernachlässigen – denn wie im richtigen Leben leidet sie darunter und könnte im schlimmsten Fall sogar es daran sterben...

Dangmashinchi, Bestell-Nr. SD-125

16,80 DM

当妈新



HatchACookie



Ein **allerliebstes Hühnchen** wartet in der Task-Leiste von Windows 95 auf seinen Besitzer.

Bei entsprechender **Fürsorge des Besitzers** gedeiht das Tierchen nicht nur monatelang, sondern entwickelt auch eine gewisse **Intelligenz.** Mangelnde Pflege oder übertriebene Züchtigung verkürzen die Lebensspanne.

- **Lebensdauer je nach Pflege mehrere Lebensjahre** (dann kann von vorne begonnen werden).
- **Animierte 3D-Grafik**
- **digitale Soundeffekte**
- **erscheint gegebenenfalls auch selbsttätig** am Bildschirm.



Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Win. 95, **Bestell-Nr. PK-359**

18,80 DM

Sommerloch, ade!



Endlich ist es vorbei, das gefürchtete Sommerloch. Allerdings fiel es in diesem Jahr glücklicherweise nicht all zu groß aus. Unseren Redakteuren jedenfalls kamen diese paar mageren Wochen ganz gelegen: Während dieser Zeit konnten sie sich in Ruhe mit den neu eingegangenen Titeln beschäftigen - und sie komplett für diese Ausgabe der PC Highscore lösen. So beispielsweise die hitverdächtige Höhlensimulation „Dungeon Keeper" aus den berühmten Programmierstuben von Bullfrog. Oder auch das neue Strategical aus der „X-COM"-Serie, „Apocalypse". Ebenfalls aus der Spieleschmiede von Bullfrog stammt die nicht ganz ernst zu nehmende Krankenhaussimulation „Theme Hospital". Auch bei diesem Spiel leisten wir Hilfestellung, so daß Sie ganz schnell eine großräumig anerkannte Klinik aus dem Boden stampfen können.

Im letzten Heft hatten wir sie zwar schon auf dem Titel angekündigt, aus Platzgründen mußte sie aber doch noch um eine Ausgabe verschoben werden: die Lösung zur „Pandora Akte". Wir möchten uns bei allen Lesern entschuldigen, die vergeblich danach suchten. In dieser PC Highscore nun werden die Akten endlich für jedermann geöffnet.

Unsere neue „Classics"-Ecke haben wir nun weiter ausgebaut. Hier finden sich drei altehrwürdige Adventures aus dem Hause Lucas Arts. Freunde der alten EGA-Kultklassiker dürfen sich also auf die Lösungen von „Maniac Mansion 1+2", „Loom" und „Zak McKracken" freuen.

Das war's für dieses Mal. Sollten Sie noch Fragen, Lob, Kritik oder Anregungen zu diesem Heft haben, nur zu: Schreiben Sie uns einfach eine E-Mail an ESPCHi@aol.com, oder schicken Sie uns einen ganz normalen Brief an die Adresse der Redaktion. Wir freuen uns über jede Reaktion!

Viel Spaß beim Lesen und Lösen wünscht Ihnen

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:
TREND – Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel: 07631/360–270
Fax: 07631/360–444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345–0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter,
Waltraud Schmidt

Layout, Satz und Belichtung:
Style of the Arts. GmbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel. 07631/360–950

Titel: Michael H. Sichler

Layout: Vincenzo Mastroberti, Dieter Trompeter

Heftproduktion: Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung: Eric Krankemann

Druck: MAR.CO, Turin

Druckauflage: 60 000

Vertrieb:
TREND – Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Außendienst:
Trend Büro West, Jägerstraße 23
46149 Oberhausen
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel:
Christian Linke,
Silvia Czichollas

Erscheinungsweise: 4 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: (inkl. 15% Mwst.): 14,80 DM

Abo Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 75,90 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360–525, Fax.: 07631/360–444

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Konto-Nr. 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.

INHALTS-VERZEICHNIS

SPIELELÖSUNGEN



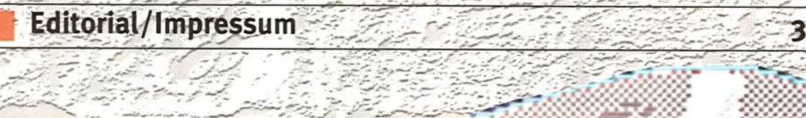
CLASSIC



CHEATCORNER



RUBRIKEN







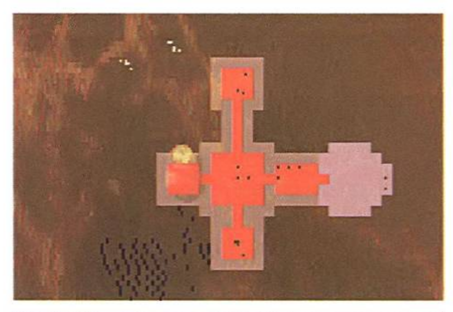


Einmal richtig böse sein, einmal nicht den Guten spielen... Wer davon schon geträumt hat, hat jetzt endlich die Möglichkeit dazu. Hier darf er nach Herzenslust Monster trainieren, Helden auf den Helm hauen und sie nachher ein wenig in der Folterkammer piesacken. Mit unserer Lösung sollte es kein Problem sein, sich zum Herrn des Bösen aufzuschwingen.

Mission 1: Immergrins

Zunächst erstellen die Imps im Raum im Westen eine Schatzkammer. Anschließend bauen sie im Osten das Gold ab. An der Stelle entsteht nun ein Versteck für die Kreaturen. Danach läßt sich eine Verbindung zum Eingang schaffen. Sobald die ersten Monster kommen, nehmen die Imps die Nahrungsversorgung in Angriff. Damit der Bau der Hühnerfarm im Süden und die Verstärkung der Wände schneller vorangeht, können zwei oder drei zusätzliche Imps nicht schaden. Um sie zur Arbeit anzutreiben, helfen ein paar Schläge.

Die Helden kommen aus dem Norden und umrunden den Dungeon gegen den Uhrzeigersinn, sofern sie nicht schon oben am Wasserbecken eine Schwachstelle entdecken.
Falls die Imps noch nicht alle Aufgaben erledigt haben und die Gutmenschen nicht gleich einbrechen, kann man diese ruhig gewähren lassen. Erst wenn sie oben am Wasserbecken angelangt sind, kann es zu einem Durchbruch kommen. Wird die Wartezeit zu lang, kann man auch die Imps beauftragen, sich den Helden entgegenzugraben. Die Gegner sind schwach und können nicht einmal den Fliegen viel zuleide tun. Sind sie erledigt, dauert es nicht mehr lange, bis der Ritter erscheint. Er ist weitaus stärker, aber gegen drei bis vier Käfer ist er machtlos. Um Übermacht zu erlangen, sollten die Hühnerfarm und das Versteck jeweils wenigstens drei mal drei Felder groß sein.

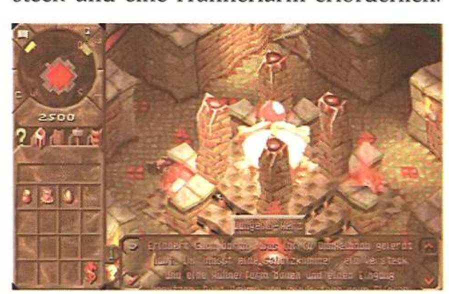

Die Helden nähern sich



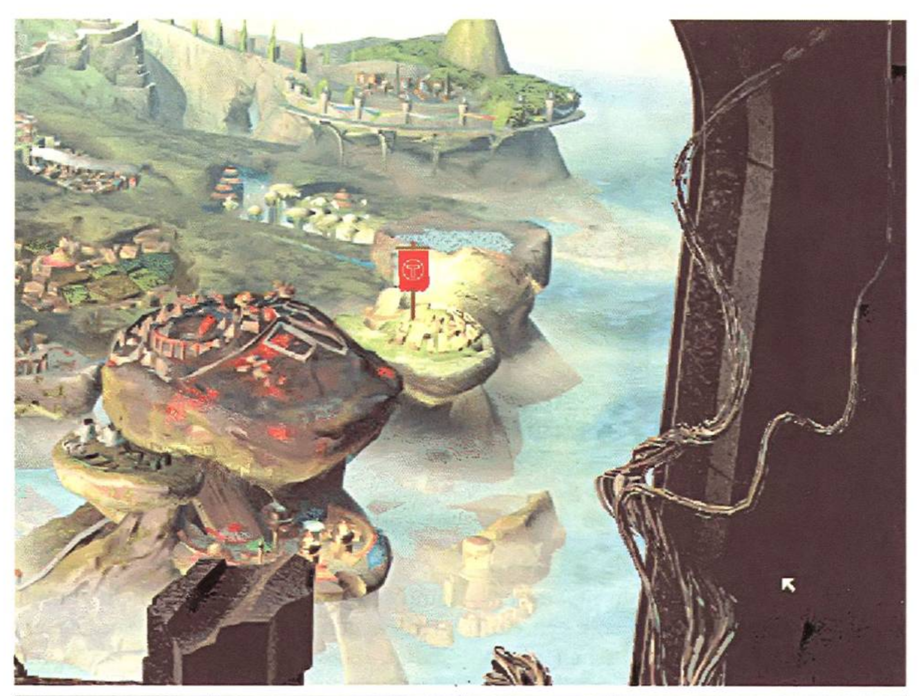
Der Raum kann für ein Versteck genutzt werden

Mission 2: Nettstadt

Zuerst graben die Imps die Goldader im Osten an. Gleich im Anschluß braucht der Dungeon eine Schatzkammer von etwa vier mal vier Quadraten. Diese macht sich im Westen gut.
Da bald auch ein paar Kreaturen angelockt werden sollen, muß vorab die Versorgung gesichert sein. Dafür sind ein Versteck und eine Hühnerfarm erforderlich.



Die ersten Missionen dienen dem Training



Noch liegt die Stadt friedlich da...

Für diese Räume eignet sich die dem Eingang gegenüber liegende Seite. Bei der abgebauten Goldader im Osten befindet sich jetzt ein leerer Raum, der sich gut als Goldkammer eignet, denn hinter der ersten Kammer im Westen liegt eine weitere Goldader. Es ist empfehlenswert, drei bis vier Imps zu produzieren, damit die Arbeiten schneller vorangehen und die Mauern stabilisiert werden. Sobald die Goldader im Westen abgebaut ist, läßt sich die Schatzkammer ausbauen.
Wenn alles vorbereitet ist, können sich die Imps Richtung Eingang vorarbeiten. Außerdem bedarf es jetzt eines Trainingsraums von vier mal vier Feldern Größe.

Die hereinkommenden Kreaturen werden in den Trainingsraum gehievt und dort zur Arbeit animiert.

Derweil graben die Imps nach Südosten weiter, wo sie eine Schatzkammer finden. Der Gegner hält sich im Südosten auf und ist nicht allzu stark. Wenn keine Kreaturen mehr in den Dungeon kommen und das Gold ausgegeben ist, sollten sich die Imps in diese Richtung vorwagen. Schon bald brechen sie in ein Gewölbe ein, und es kommt zur Konfrontation. Der Keeper überwacht besser die Kampfhandlungen und greift im Bedarfsfall ein, indem er weitere Kreaturen im Kampfgebiet absetzt und darauf achtet, daß die Helden dem Dungeon-Herz nicht zu nahe kommen.



Training, Training, und noch mal Training...



O nein, ein Heldentor...

Mission 3: Herzlich Holstein

Zuerst sind wieder die Standardräume zu errichten: eine Hühnerfarm im Norden, eine Schatzkammer im Westen und ein Versteck im Süden. Anschließend bauen die Imps das Gold im Osten ab und schaffen eine Verbindung zum Eingang. Da dieser auf drei Seiten von Fels umgeben ist, müssen sie sich erst einmal um die Hindernisse herumgraben. Die Höhle, die durch den Abbau der Goldader im Norden entsteht, eignet sich als Trainingsraum.

Anschließend wird es Zeit für eine Bibliothek von 16 Feldern. Kaum steht sie, findet sich wenigstens ein Zauberer im Dungeon ein und nimmt das Studium auf. Jetzt können die restlichen Ressourcen darauf verwendet werden, die Räume bei Bedarf auszubauen und die Kreaturen zu trainieren.



Der Gegner hinterläßt ein großes Gewölbe

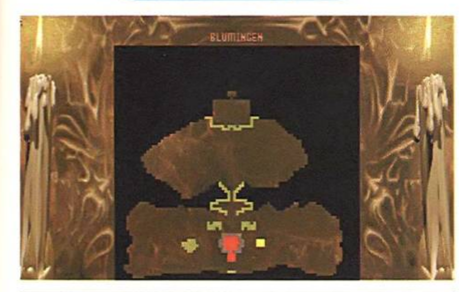


Die komplette Karte

Schon bald kündigen sich Gegner an. Sind die Kreaturen ausreichend trainiert, kann man von sich aus einen Durchbruch schaffen und dem Feind auf den Pelz rücken. Sein Hauptgewölbe befindet sich im Südwesten.

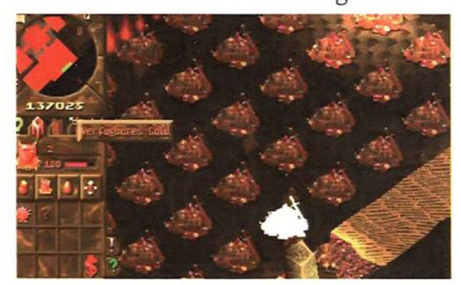


Mission 4: Blumingen



Das sieht schon schwieriger aus...

Im Süden des Dungeon-Herzes befindet sich ein drei Felder großer Edelsteinvorrat. Die Imps graben sich sofort dorthin durch und errichten eine große Goldkammer, bevor sie mit dem Abbau beginnen. Um die Arbeiten voranzutreiben, sollten einige zusätzliche Imps produziert werden. Da der Edelsteinvorrat unerschöpflich ist, kann sich der Keeper durchaus ein Heer von zwanzig leisten.



Gold gibt es hier im Überfluß

Der Platz im Norden ist für den Trainingsraum reserviert. Dieser sollte sich aber nicht mehr als vier Felder nach Norden erstrecken, denn dahinter liegt eine freie Fläche. Ein Durchbruch führt zu frühzeitigen, lästigen Angriffen.

Nach der Öffnung des Eingangs finden sich zwanzig Kreaturen im Dungeon ein, die erst einmal trainieren.

Die Magier entwickeln die Sprüche „Zusammenrufen" und „Heilung". Die Handwerkskammer produziert derweil Holztüren und Giftgasfallen. Außerdem wird der Bau einer Brücke möglich. Damit sind die Grundvoraussetzungen geschaffen, um nach Norden durchzubrechen.

Während die Imps den Vorraum in Beschlag nehmen, wobei sie dem Beschuß zweier Bogenschützen ausgesetzt sind,



Die Bogenschützen machen den Imps das Leben schwer



Das gegnerische Dungeon-Herz zerbirst

setzt der Keeper den Spruch „Zusammenrufen" ein, um die Kreaturen aus dem Trainingsraum in den Vorraum zu lotsen. Der feindliche Beschuß läßt sich mit einer Tür nach Norden auf ein Minimum reduzieren. Sobald die Imps den Weg nach Norden bis zum Lavasee okkupiert haben, entsteht dort eine Brücke bis ans andere Ufer.

Der Übermacht haben die Helden nicht viel entgegenzusetzen.

Mission 5: Rosenburg ob der Zauber



Die Situation zu Beginn

Zunächst sind die Standardräume anzulegen. Auf keinen Fall sollte man sich dabei nach Norden ausbreiten, denn sobald es dort zu einem Durchbruch zum Lavasee kommt, behindern Angriffe die Aufbauarbeit. Die Räume, mit Ausnahme des Trainingsraums, müssen großzügig bemessen sein. Vor allem das Versteck sollte sofort 25 Felder umfassen. Für den Aufbau stehen nur die Ressourcen in der Südhälfte zur Verfügung.



Wenn das Geld knapp wird, bleibt nur der Weg nach Norden

Die auf halbem Weg nach Norden liegenden Goldreserven grenzen an den Lavasee an. Wenn der Keeper diese abbauen will, greift er am besten auf den Zauber „Böser Blick" zurück, um die Gegend einzusehen, und läßt dann die äußerste nördliche Schicht des Goldes stehen. Für den Fall, daß es doch zu einem Durchbruch kommt, sind die Gänge mit Türen und Fallen zu sichern.

Nachdem alle Möglichkeiten ausgeschöpft sind, graben die Imps vorsichtig vom Dungeon-Herz nach Norden und gewährleisten nach den ersten drei Feldern erst einmal die Sicherung des Abschnitts. Nachdem die Wände verstärkt sind, bieten eine Tür und eine Falle eine gewisse Sicherheit.

Weiter nach Norden stoßen die Imps auf den Lavasee, in dessen Mitte ein Gefängnis liegt. Möglicherweise befinden sich Gegner darin. Je nach Situation sollten die Imps versuchen, den Gang bis zum See zu erschließen und dann eine Brücke zum Gefängnis zu bauen, um dieses einzunehmen. Der Bereich ist sehr gefährdet, weshalb die Absicherung nach Süden wichtig ist. Jede verlorene Minute kann sich negativ auswirken, denn der Gegner ist nicht schwächer als die eigene Truppe.



Die Monster folgen dem „Zusammenrufen"-Zauber

Mit Hilfe des „Zusammenrufen"-Zaubers wird die gesamte Kampftruppe zum Einsatz gesammelt. Die Brücke verlängert man schnell nach Norden bis auf das Festland, und dann geht es ins Gefecht. Der Keeper sollte derweil den Spruch „Heilung" parat haben und darauf achten, daß das Geld auch noch für die Anwendung reicht. Gerade zu Beginn gerät die Truppe in massive



Noch ist die Welt in Ordnung...


Der letzte Schlag steht bevor

Gefechte. Wenn sie diese übersteht und es gelingt, den Eingangsbereich des feindlichen Dungeons zu besetzen, stehen wieder ein paar Goldreserven zur Verfügung.

Mission 6: Lieblichknuffeltal

Sind alle Kreaturen geheilt, geht es in den gegnerischen Dungeon. Die größte Gefahr stellt der Teufler dar.
In der Mitte des Gebiets befindet sich ein riesiger Goldvorrat. Nachdem die Grundversorgung gesichert ist, wird der Dungeon eröffnet. Im Anschluß daran entstehen Handwerkskammer, Bibliothek und Gefängnis („Gefangen"-Button aktivieren).
Jetzt können die Imps auf der Ostseite nach Süden durchbrechen. Den dabei entstehenden Gang bestückt man besser mit Türen und Fallen.
Der Gegner residiert südlich des Goldvorrats. Zu Kontakten wird es kommen, sobald die Imps den Eingang zum Gold erreichen. Dort graben sie sich hinein und entdecken neben Gold auch eine Folterkammer. Sie sollten den Bereich davor freigraben und eine Schatzkammer einrichten. Der Gegner verfügt über wenige Kämpfer, aber viele Imps. Am besten ruft der Keeper seine Leute bei der Goldkammer in der Kartenmitte zusammen, läßt die Imps eine Brücke von dort nach Süden bauen, falls der Gegner das noch nicht getan hat,


Im Zentrum des Gebiets zerreißt es so manchen Imp

und übernimmt stetig vorrückend den feindlichen Dungeon.

Mission 7: Traumtal

Der Platz ist gut auszunutzen, denn an den mit Goldvorkommen markierten Rändern beginnt ein ausgedehntes Lavagebiet, und an den Ufern droht bereits Feindkontakt.


Wo das Gold ist, sind auch die Gegner

Die Räume sollten gleich 16 oder 25 Felder groß sein. In diesem Level kann man das Special „Kreatur übernehmen" finden.


Die Fallen raffen etliche Imps dahin

Sobald der Dungeon im Zentrum ausgedehnt ist, können die Imps nach Osten vordringen. Hier stoßen sie auf ein konzentrisch angelegtes Gangsystem, in dessen Mitte sich eine gut gefüllte Schatzkammer mit einem Heldentor befindet. Leider gibt es hier auch zwei Fallen, die einige Imps hinrichten werden, bevor ihr Gift verschossen ist.

Mission 8: Herrlich-Hohenbollern


Die Imps arbeiten sich durch das Gold nach Norden

Die Imps arbeiten sich gleichzeitig nach Osten und nach Norden zu den Goldvorräten vor.

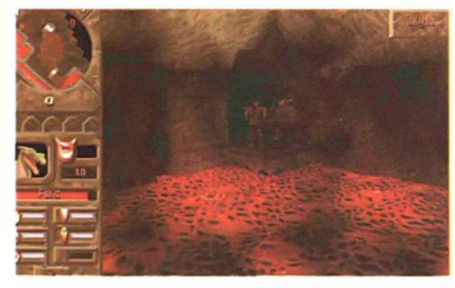

Das Gefängnis quillt über

Im Nordwesten entdecken sie zwei Edelsteinblöcke. Der Gegner sitzt im Nordosten. Am besten laufen alle weiteren Aktionen über diesen Gang, der im Südwesten begonnen wurde, nach Norden. Oben bei den Edelsteinblöcken arbeiten sich die Imps weiter nach Osten vor und treffen schließlich auf den Feind. Weit oben in der nordöstlichen Ecke entdeckt der Keeper drei versperrte Türen. Hinter der mittleren wartet ein Bonus-Level, hinter den anderen tödliche Fallen. Außerdem gibt es wieder den Bonus für das Übernehmen einer Kreatur.

Bonuslevel 1: Monsterstaffellauf

Zu Beginn steht nur ein Drache zur Verfügung. Stellt man unter „Optionen" die Computerhilfe auf „Aggressiv", wird sich das später bezahlt machen. Der eigene


Das kann ja heiter werden...



Der Drache schaut durch einen Rauchschleier



Der beste Weg nach oben führt über den verschlungenen Gang im Westen

Dungeon liegt im Westen, und die einzige Verbindung zum Gegner ist eine verschlossene Tür. Da keine Imps vorhanden sind und auch nichts produziert werden kann, können die Kreaturen nur per „Symbiose"-Zauber in das feindliche Gebiet gesteuert werden. Der Keeper findet immer wieder Monster, auf die er überwechseln kann, um den nächsten Abschnitt besser zu überstehen. Grundsätzlich sollte er immer versuchen, die gerade „abgelegte" Kreatur - mit Ausnahme des Drachen - in den eigenen Dungeon zu verfrachten, denn dort droht später ein Angriff.

Mission 9: Mondlichtwald

Für den Ausbau des Dungeons ist die Südhälfte zu nutzen. Platz gibt es reichlich, nur eine Ausdehnung zu weit nach Norden bis zum Gold kann schaden, denn dort lauert jenseits eines Lavaflusses der Feind. Das Durchbrechen der Tür nördlich des Eingangs ist nicht riskant, aber der Eingang sollte dennoch schon geöffnet sein. Die vorhandenen Räume lassen sich zunächst als Schatzkammer und Versteck nutzen, müssen aber später erweitert werden. Im Südosten stoßen die Imps an der Außenkante auf ein Edelsteinfeld, welches die Finanzen sichert. Dort sollte eine große Schatzkammer entstehen.

Wichtig sind ein großer Trainingsraum und eine große Handwerkskammer. Sobald die Monsterarmee fit ist, graben sich die Imps nach Südwesten. Auf der Karte ist ein Gangsystem zu erkennen. Dieses können die Wichte im Süden angraben und bis nach Norden ausschachten. Dort droht der erste Feindkontakt, weshalb der Zugang zum eigenen Revier gut zu sichern ist. Die gegnerischen Aktivitäten konzentrieren sich auf das Zentrum des Gebiets, das in vier Bereiche unterteilt ist. So können sie getrennt angegangen werden. Der westliche Abschnitt wird von den gefährlichsten Gegnern bevölkert.

Hier stößt man auf Mönche, die in der Lage sind, sich selbst und auch alle Mitstreiter in ihrer Nähe zu heilen. Es ist daher gefährlich, in diesem Kampf die Option



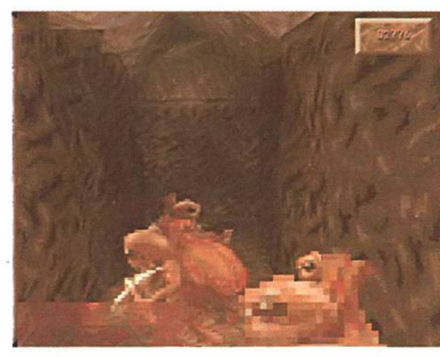
Magischen Gegnern kommt man am besten mit roher Gewalt bei



Die Gegner sind eine Herausforderung

„Gefangen" aktiviert zu haben. Falls es gelingt, das westliche Territorium zu besetzen, muß dort schnell ein Gefängnis entstehen. Das verkürzt die Transportwege und erhöht die Chance, starke Gegner gefangenzunehmen. Aber nur eine große Horde von Imps schafft es, das Gebiet schnell genug zu erobern.
Im Norden des Gangsystems befindet sich ein weiteres Edelsteinfeld, weshalb dort oben auch eine Schatzkammer sinnvoll ist. Außerdem sollte der Keeper eine möglichst große Truppe ins Getümmel schicken, denn der Gegner ist nicht von Pappe.

Bonuslevel 2: Abtrünnige Imps



Die Jungfrau ist wegen ihrer Schnelligkeit für diese Mission geeignet

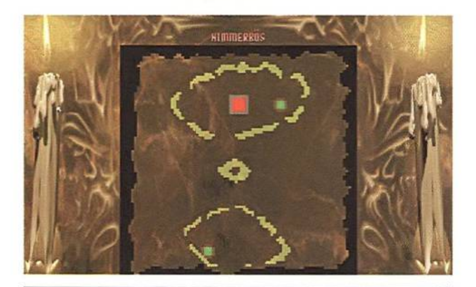
Sobald der Dungeon erobert ist, kommt der Ritter. Er taucht mit einigen Helfern in dem Heldentor in Kartenmitte auf.
Der Keeper kann 48 Imps befehligen und eventuell eine transferierte Kreatur. Das Zeitlimit dieser Mission ist extrem knapp: Etwa 3000 Zeiteinheiten müssen genügen, um die abtrünnigen Imps auszuschalten.

Der Keeper sollte zunächst das Gold im Süden komplett für den Abbau markieren, damit die Imps beschäftigt sind. Derweil klopft ein Imp den Zugang nach Westen auf. Für den Transfer sei ein schnelles Monster empfohlen!



Mal was anderes: Hier friert es auch unter der Erde

Mission 10: Nimmerbös



Nicht schwer zu erraten, wo der Gegner sitzt...

Vom Dungeon-Herz läßt der Keeper zunächst ein Loch nach Osten graben, das Zugang zu einem gewaltigen Raum verschafft, in dem auch der Dungeon-Eingang liegt. Die Imps beginnen sofort damit, das erreichbare Gold abzubauen. Vom Ertrag baut der Keeper ein Versteck und dann alle weiteren Räume. Die Räume sollten wenigstens 25 Felder groß sein. Wichtig sind vor allem Bibliothek und Handwerkskammer. Im Westen entdecken die Imps einen Köderraum. Fortan ist dieser auch für den Bau verfügbar. Also muß schnell ein großer Köderraum entstehen, der mit einem Drachen besetzt wird.



Die umherlaufenden Drachen gilt es anzulocken

Der Köderraum ist der Schlüssel zum Erfolg, denn er lockt gegnerische Kreaturen an.

Unter Umständen ist es gar nicht nötig, den gegnerischen Dungeon einzunehmen, denn sofern der eigenen Truppe ein paar Höllenhunde zulaufen, werden diese immer wieder verschwinden, um in den feindlichen Dungeon zu stürmen, dort die verbliebenen Gegner zu erledigen und schließlich das Herz zu zertrümmern.

Andernfalls muß eine Brücke über den Lavasee gezogen werden.

Mission 11: Heimathof Titsee

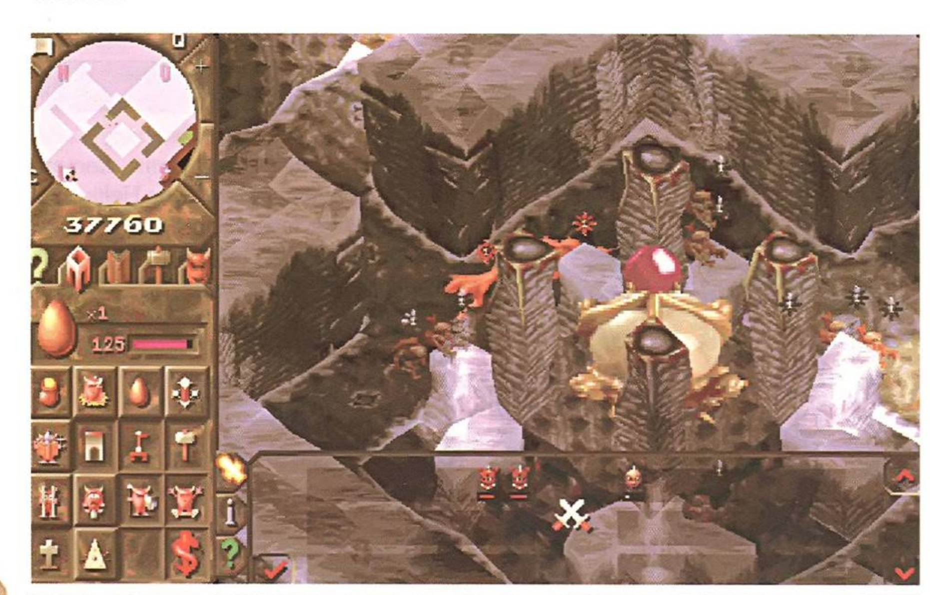
Zunächst ist der Eingang zu öffnen. Ein großer Trainingsraum und viel Gold werden benötigt. Die Imps sollten vornehmlich Gold abbauen, wenn gerade keine Räume angelegt werden müssen. Entstehende Gänge werden am besten mit Türen und Fallen bestückt. Wichtig ist eine große Bibliothek. Innerhalb dieses ersten Zeitraums stellt der Keeper die Option „Flucht" einstellen. Nach der kurzen Bauphase brechen die ersten Gegner in den Dungeon ein. Der Keeper muß schnell zum Kampfgeschehen eilen, dort viele Monster absetzen und mit „Heilung", „Huhn" und eventuell „Schild" helfen. Das Statusfenster bleibt besser



In den Kämpfen ist es sinnvoll, immer für Übermacht zu sorgen

geöffnet, denn alle Zauber können auch direkt auf die Porträts der Kämpfenden angewendet werden.

Von nun an bleibt keine Atempause, denn ein Kampf jagt den anderen. Der Keeper darf sich auch nicht scheuen, angeschlagene Kreaturen ins Gefecht zu schicken.



Die Höllenhunde randalieren im gegnerischen Dungeon

Mission 12

Die vorhandenen Räume können zunächst der Grundversorgung dienen, damit sich gleich der Eingang öffnen läßt.



Der Dungeon wird im Norden ausgebaut, bevor die Truppe über die Westroute nach unten geht

Die Imps bauen das Gemäuer entlang der Nordseite aus. Alle Räume sollten großzügig ausgelegt sein. Im Nordosten stoßen sie am Ende eines langen Ganges auf ein Edelsteinfeld. Leider ist der Fels hier undurchdringlich, also machen sie den Gang einfach zur Schatzkammer. Der Keeper kann so den Ausbau seines Dungeons vorantreiben und die Kreaturen trainieren, bevor er sich nach Süden zu der geschlossenen Tür begibt und diese aufbrechen läßt.
Dahinter zweigen Gänge nach Osten und Westen ab, die jeweils in einen anderen Dungeon führen. Nach Süden geht es ebenfalls in einen Dungeon.

Der Gegner im Osten ist stark. Ganz unten im Süden haben sich menschliche Gegner niedergelassen. Auch diese sind nicht ohne, aber einem geballten Angriff haben sie nicht viel entgegenzusetzen. Im Südosten warten hinter einer Barriere aus Gold noch weitere Kontrahenten.



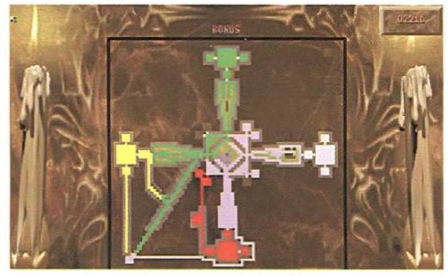
Der Rest ist nur noch Formsache

Bonuslevel 3: Der Held des Bösen



Hilfreich: „Karte offenbaren"

Mit einer Armada von Imps muß der Keeper innerhalb eines knappen Zeitlimits versuchen, einen dunklen Helden zu befreien. In diesem Level ist es nicht möglich, etwas zu bauen, weshalb auch eine transferierte Kreatur nicht lange bei Laune bleibt. Zudem gibt es ein Problem: Während die gegnerischen Imps wie gewohnt eroberte Gebiete in der Farbe ihres Keepers pflastern, weigern sich die eigenen Wühler, andere Ländereien mit Ausnahme weniger Räume zu übernehmen... Viel Spaß beim Buddeln.


Die Imps müssen sich von außen herangraben

Mission 13: Badenerland

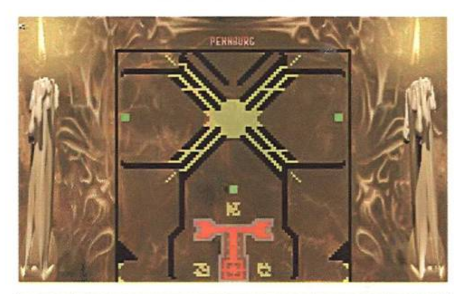

Der Dungeon ist bereits vorbereitet

Zu Beginn stehen bereits einige Räume zur Verfügung, unter anderem eine Schatzkammer, in deren Mitte sich ein Edelsteinblock befindet.
Die Räume werden großzügig erweitert, um viele Schlafplätze und Trainingsmöglichkeiten zu schaffen. Die beiden Gegner sitzen im Süden und sind nicht übermäßig stark. Sobald bei den Räumen die Brücke zur Verfügung steht, geht es weiter

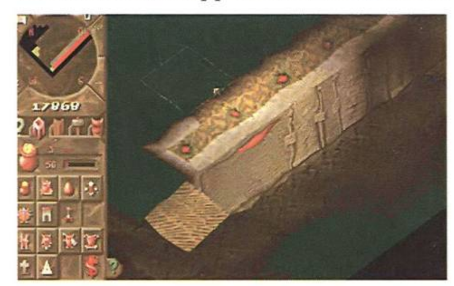

Der Edelsteinblock löst die Geldfrage

nach Süden. Dort ist viel Platz für den Bau weiterer Räume, um die Wege für die Monster kurz zu halten. Über zwei Gänge nach Süden kommen zunächst die Imps und dann die Kampftruppe bis ins Herz der gegnerischen Dungeons.

Mission 14: Pennberg


Das meiste Gold ist weit weg...

Zunächst wird der Dungeon mit den wichtigen Räumen ausgestattet. Sobald alles läuft, graben sich die Imps an der Südkante nach Osten. Unten rechts stoßen sie auf eine Handwerkskammer mit einem Troll, der auch gleich überläuft. In der Ostmauer der Handwerkskammer befindet sich eine Tür, hinter der ein Horny verwahrt ist. Der Keeper sollte einen Spielstand zur Sicherung anlegen, bevor er diesen befreit.
Alsbald wird das Geld knapp, und die Imps müssen neue Quellen erschließen. In der hintersten Ecke im Südwesten liegt ein Edelsteinfeld, knapp darüber ein weiteres.


Mit etwas Geschick kann ein Edelsteinfeld ausgebeutet werden

Dort gibt es aber auch einen Verbindungsgang, der vom Gegner im Westen angelegt wurde. Mit Hilfe des „Bösen Blicks" kann der Keeper sehen, ob es möglich ist, wenigstens den unteren Block anzugraben, ohne eine Verbindung zu schaffen. In jedem Fall ist der gegrabene Gang mit Türen und Fallen zu sichern. Das finanzielle Problem ist so vorerst gelöst. Etwa in der Mitte des Ganges können die Imps eine Goldkammer nach Norden graben, so daß die Transportwege kurz bleiben.
Sobald sich der Keeper stark genug fühlt, kann er in der Südwestecke eine Verbindung schaffen und nach oben vorrücken. Die Stärke des Gegners schwankt je nach Zeitpunkt. Wenn der eigene Dungeon bereits optimal ausgebaut ist, über einen Friedhof und einen Köderraum verfügt, laufen die wichtigsten Kreaturen über. Kommt es schon vorher zu einem Durchbruch, kann der Gegner ebenbürtig sein, und es hängt alles davon ab, ob der Gang gut gesichert wurde.


Was mag wohl hinter der Tür sein?

Die Imps können sich zeitgleich nach Norden Schicht für Schicht durch das Gold graben und stoßen bald auf Verbindungen zu den Dungeons links und rechts. Sobald die eigene Streitmacht zwanzig Kreaturen oder mehr umfaßt, haben die Gegner nicht mehr viel entgegenzusetzen.
Im Norden warten die Menschen jenseits eines Lavasees hinter einer Tür. Die Imps können davor eine Plattform ausbauen, so daß beim „Zusammenrufen" viele Monster vor die Tür passen. Diese brechen sie auf und ersticken die erste Angriffswelle im Keim. Mit „Zusammenrufen" sammeln sich die Monster vor der zweiten Tür und machen anschließend auch dahinter sauber.


Wichtig: der Kreaturen-Transfer

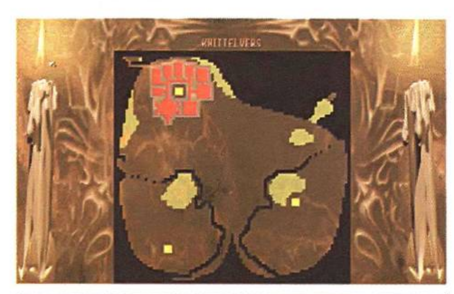
Es kann nicht schaden, ein paar Wachposten beim Heldentor aufzubauen und mit starken Monstern zu besetzen, während sich die anderen eine Pause gönnen. Der Ritter kommt nicht allein, und die menschlichen Gegner sind auch nicht zu verachten.



Zum Schluß kracht es noch einmal gewaltig

Mission 15: Knittelvers

Die Imps sollten ein paar Wände einreißen, damit die Räume in einer adäquaten Größe angelegt werden können.


Der Dungeon wird erst einmal gut ausgebaut

Die erste Gefahr droht aus dem im Wasser liegenden Dungeon im Süden. Er wird von Menschen bewohnt. Ihr Anführer ist ein Ritter der zehnten Stufe. Vor dem ersten Kontakt ist es wichtig, ein Gefängnis und eine Folterkammer zu bauen. Auch sollte die Forschung in der Bibliothek bis zum „Huhn"-Zauber gediehen sein.


Training ist hier wichtig

Um diesen Gegner niederzuzwingen, braucht der Keeper rund zwanzig gut ausgebildete Kreaturen (wenigstens Stufe 4 bis 5). Im Dungeon gibt es im Süden einen „Geheimraum". Darin liegen beinahe zwanzig Dungeon-Specials. Bei den meisten handelt es sich um „Sichern", aber auch um eine Geheimwelt und ein „Level steigern".


Das Paradies!!!

Falls der Keeper einen Teufler hat, kann er diesen vor der Tür absetzen und per Symbiose die Fallen in dem Raum überwiegend unschädlich machen. Einen Teufler können die Imps auch „ausbuddeln", wenn sie sich an der Nordkante des Gebietes nach Osten begeben und dort den nach Norden in den Fels reichenden Goldvorrat abbauen. Die drei Zuwege zum Geheimraum werden mit Türen abgesperrt, damit keine Imps hineinlaufen. Anschließend setzt man den Teufler hinter den Türen ab und steuert ihn per Symbiose. Er muß den Blitzfallen ausweichen und nur die Felder mit Alarm- und Giftgasfallen betreten.


Die Fallen lassen sich am besten in einer Symbiose ausschalten

Die Blitzfallen haben eine lila Färbung und werden am besten von einem starken Drachen ausgeschaltet.

Anschließend übernehmen die Imps den Raum. Die Wasserbecken werden mit einer Brücke untermauert.


Alternativ kann der Keeper auch erst die Gegner im Westen und Osten erledigen

Die Dungeons im Westen und Osten sind nur klein und dünn bevölkert. Wer sich noch nicht an denjenigen in der Mitte heranwagt, sollte sich erst die Randgebiete ansehen. Dort gibt es reichlich Gold, um die Monster zu trimmen.


Der Dungeon in der Mitte beherbergt die härtesten Gegner

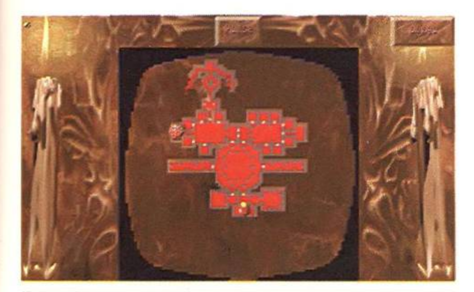
Bonuslevel 4: Gute Imps, böse Imps

Wieder steht nur wenig Zeit zur Verfügung. Angeblich sind in diesem Dungeon böse und habgierige Imps zu erledigen, doch außer den eigenen fünfzig sind keine zu sehen...



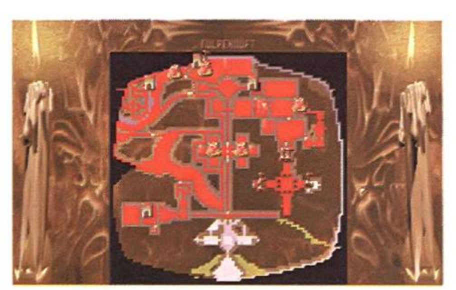
Die Zeit ist knapp...

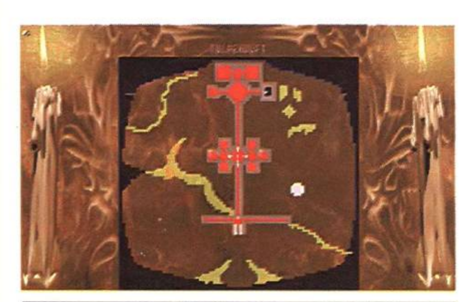
Die Imps hasten schnell nach Norden und brechen dort die Türen auf. Anschließend wühlen sie sich einen Weg zu den Extras, die links und rechts zu erkennen sind. Diese, darunter dreimal „Level steigern", dürfen erst benutzt werden, sobald die Imps auch die letzte Tür nach Norden aufgebrochen haben.


Viel Platz, um Imps zu jagen...

Dahinter verbirgt sich ein Horny. Nachdem die Extras eingenommen sind, bekommt Horny zwei, drei Schläge und beginnt, die fünfzig Imps zu dezimieren. Die Zeit ist knapp...

Mission 16: Tulpenduft


Tulpenduft kurz vor dem Fall


Dieser Teil des Dungeons steht schon zu Beginn

Die Räume im Norden müssen so schnell wie möglich ausgeweitet und mit den wichtigsten Einrichtungen versehen werden, damit viele Monster ins Gemäuer strömen. Der Südtrakt sollte mit einer Tür vom Norden getrennt sein.


Und schon steht Besuch vor der Tür

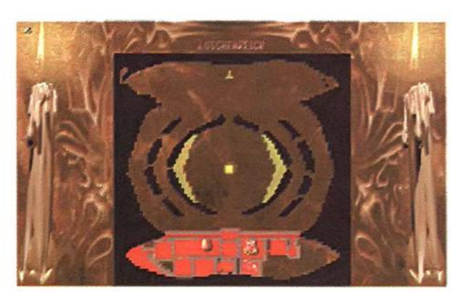
Eile ist angesagt. Am besten wartet der Keeper nicht, bis ihn die Gegner aufspüren, sondern geht ihnen im Nordwesten entgegen. Dort befindet sich jenseits einer Wasserfläche ein kleiner Vorposten, in dem der Widerstand gering ist. Hinter der letzten Tür wartet gut gesichert ein nützliches Extra. Mit dem „Kreaturen klonen"-Special wird die Anzahl der Dungeonbewohner im Nu verdoppelt. Der Nachteil ist, daß der Horny ebenfalls verdoppelt wird und sich mit seinem Alter ego nicht verträgt. Am besten wird der Trakt mit Türen in zwei Bereiche getrennt. Gefängnis und Folterkammer sind von großer Bedeutung.

Mission 17: Glücksberg


Die Gegner können schnell in den Dungeon einbrechen

Fürs erste muß man sich mit den Goldvorräten im Südwesten bescheiden. Der von der Westmauer abgehende Gang sollte erst ein Stück weiter nach Süden verlaufen und dann im Westen u-förmig nach oben, denn westlich des eigenen Dungeons liegen zwei Höhlen.
Die nördliche hat bereits eine Verbindung zum Gegner und sollte deshalb nicht angegraben werden. Die Südhöhle birgt eine Tür mit Heldentor. Hier ist erst spät mit einem Angriff zu rechnen.
Auf der Karte sind in den Ecken Dungeon-Specials verteilt. Im Nordosten lagert das wichtige „Kreaturen klonen".
Wenn es gelingt, dieses frühzeitig zu erreichen, verbessern sich die Chancen enorm. Auch das „Level steigern" im Südosten ist nicht zu verachten.

Mission 18: Luschenreich


Wichtig ist die sauber abschließende Barriere nach Norden

Zuerst graben die Imps vom oberen Verbindungsgang aus eine Verlängerung nach Westen und nach Osten direkt bis


Die Produktion von Fallen und Türen muß auf Hochtouren laufen

zu den vorstehenden undurchdringlichen Felsen. Dieser waagerecht gezogene Gang ist künftig das Bollwerk gegen die zahlreichen Gegner und muß sofort von den Imps stabilisiert werden.
Sobald das Bollwerk nach Norden hin gefestigt ist, kann das im Süden verbliebene Drittel mit Hilfe des im Südwesten lagernden Goldes ausgebaut und der Eingang geöffnet werden. Der Ausbau der Räume muß möglichst effizient sein. Wichtig sind ein großes Versteck, eine angemessene Bibliothek und eine große Handwerkskammer. Der Trainingsraum kann kleiner sein, und die Folterkammer sollte gerade ausreichen, um Eiserne Jungfrauen anzulocken.
Die Kreaturen müssen so lange wie möglich in der Handwerkskammer schuften, um stabile Türen und Fallen herzustellen. Mit ersteren bestückt man den etwas breiteren Abschnitt des Gangs nördlich des Dungeon-Herzens, denn später sollen die Imps hier nach Norden durchbrechen. Dazu muß vorher ein Vorrat von wenigstens drei, besser vier Eisentüren vorhanden sein. Der Großteil der Belegschaft arbeitet in der Handwerkskammer daran, so schnell wie möglich Lavafallen und die sehr effektiven Indy-Fallen zu entwickeln. Sie sind der Schlüssel zum Erfolg!


Eine gute Absicherung ist wichtig

Auf der Karte sind wenigstens drei Patrouillen zu beobachten. Nach einiger Zeit machen sie eine Pause und halten ihre Positionen weiter im Norden. Dieser Zustand sollte erreicht sein, bevor man sich aus dem Dungeon wagt.
Sobald der erste Zahltag ohne Lohntüten verstrichen ist, wird es Zeit für eine Ausdehnung nach Norden. Ein Imp bricht zentral an der breiten Stelle des Ganges durch die Mauer und nimmt die nächsten Bodenplatten ein.


Außerhalb der eigenen vier Wände kracht es gewaltig

Es ist wichtig, daß in alle Richtungen etwas Platz vorhanden ist, um Türen und Fallen aufzustellen, aber es sollten sich nicht zu viele Imps auf Erkundung in das weitläufige Gangsystem begeben, denn hier halten sich viele Gegner auf. Zwei, drei Wühler kann man aber ziehen lassen. Sie werden ein ganzes Stück weit kommen und verschaffen dadurch wertvolle Informationen über den Verlauf der Gänge. Da der Gegner auch nicht bemüht ist, die Gänge zurückzuerobern, entsteht wertvoller Platz zum Aufbau von Fallen und Türen. Die anderen Imps werden durch verschlossene Türen daran gehindert, sich in Todesgefahr zu begeben. Jene versperren zunächst die am Dungeon entstandenen Zugänge. Mit großer Wahrscheinlichkeit verläuft ein Gang direkt parallel zum eigenen Bollwerk. Dieser sollte nach links und rechts mit Indy-Fallen gesichert werden. Die Türen müssen immer wieder geöffnet werden, da die Imps sonst die Fallen nicht bestücken können. Das nächste Ziel sind die Goldvorräte im Zentrum des Gebietes. Bei dem Goldvorkommen im Osten ist es wichtig, daß die Imps die hintersten drei Blöcke nach Osten unangetastet lassen, um die Gegner dahinter noch eine Weile fernzuhalten.
Um die Transportwege zu verkürzen, errichtet man oberhalb des eigenen Dungeons eine zweite Schatzkammer.
Jetzt beginnt die Phase, in welcher der Keeper mit der Unzufriedenheit seiner Kreaturen zu kämpfen hat. Das geht sogar so weit, daß diese den Dungeon verlassen wollen oder anfangen, in den Räumen zu randalieren. Im Notfall wirkt eine abgeschlossene Tür vor dem Dungeon-Eingang Wunder. Sobald die Meldung „Einige Eurer Untergebenen erreichen ihr Versteck nicht" kommt, muß der Keeper nur zum Eingang schauen und die dort eingetroffenen Neulinge per Hand ins Gemäuer holen.


Nur hier im Norden kann die Finanzkrise behoben werden

Irgendwann werden die Imps ein paar Gegner anlocken, und jetzt macht es sich bezahlt, wenn die Gänge gut gesichert wurden. Eine einzige Indy-Falle kann in einem engen Gang mehr Feinde ausschalten als ein Dutzend trainierter Monster.
Die Option „Gefangen" muß eingeschaltet sein, aber um die Gefangenen wieder hochzupäppeln, reicht das Geld nicht. Doch auch Skelette sind gute böse Kreaturen...
Wenn das Gold abgeschöpft ist, führt der Weg zum Edelsteinreservoir im Norden. Dieses ist fest in Gegners Hand, aber dank der stattlichen Armee fällt diese Quelle bald in die Hände des Keepers. Danach müssen die Imps vor allem Geld heranschaffen, um die Kreaturen wieder zufriedener zu machen.


Sind erst die Edelsteine gesichert, ist das Ding gelaufen

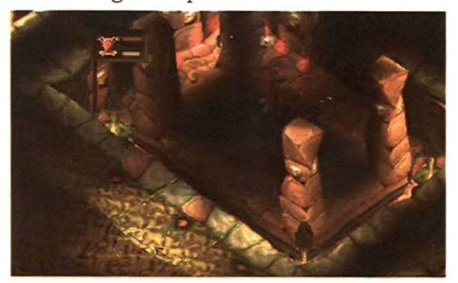
Dort oben muß eine Schatzkammer entstehen. Um die Finanzmisere teilweise zu lindern, kann der Keeper die Gänge absuchen, verstreutes Gold aufsammeln und in die Schatzkammer bringen. Außerdem kann es sein, daß ausgelöste Lavafallen wichtige Gänge unpassierbar gemacht haben. Dort müssen Brücken gezogen werden. Im Osten halten sich hinter dem Gold noch weitere Gegner auf.
Überdies gibt es im Nordosten ein Heldentor. Der dortige Raum kann eventuell mit ein paar Fallen ausstaffiert werden. Ebenso strömen aus einem Heldentor weiter nordwestlich ein paar ahnungslose Gegner, die im Süden den Parallelgang nehmen und dort von einer Indy-Falle zermahlen werden.
Der Ritter und seine Spießgesellen scharen sich im Nordwesten um ihr Dungeon-Herz.


Jetzt gibt es kein Halten mehr

Mission 19: Dudenhöfen


So sieht die Karte zu Beginn aus

Die Imps klopfen so schnell wie möglich alle Türen auf und übernehmen die Räume. Eines der größten Probleme besteht darin, daß ein Raum erst dann im Baumenü erscheint, sobald er erobert wurde. Zu Beginn steht deshalb kein Trainingsraum zur Verfügung. Woran es außerdem mangelt, ist Kapital: Dieses befindet sich im Südosten.
Der einfachste Weg besteht in einem Trick: Sobald der Dungeon ausreichend besiedelt ist, sammelt der Keeper nacheinander einen Troll, einen Teufler und eine Eiserne Jungfrau ein und trägt diese zum Tempel, um sie dort in umgekehrter Reihenfolge zu opfern.


Die Wunderwaffe:
Ein Horny kommt aus dem Tempel

Die Götter bedanken sich mit einem Horny, der jetzt ein Apartment mit einem Schlafplatz, einer kleinen Hühnerfarm und einem Tempel braucht. Dafür kann eine der Farmen im Ostsektor umfunktioniert werden. Wichtig ist, daß die Trolle und Teufler in der Handwerkskammer fleißig Türen produzieren, damit der Horny zur Not weggesperrt werden kann. Wenn erforderlich, muß der Keeper den Horny in der Hand behalten, bis die Wohnung fertig ist.


Horny räumt im Nu mit den Gegnern auf

Anschließend wird es Zeit, nach Osten zu expandieren. Die Imps stoßen dort schnell auf einen Lavasee - und auf Gegner. Diese stehen abseits des Pfades auf kleinen Sockeln und kämpfen mit Fernangriffen. Jetzt kommt Horny ins Spiel.
In der Nähe der Gegner abgesetzt, stürzt er sich sofort auf sie. In kürzester Zeit beseitigt er die ersten Widerstände. Es kann nicht schaden, die bewußtlosen Kontrahenten aufzusammeln. Mit etwas Glück plaudern sie in der Folterkammer ein paar Geheimnisse über die gegnerische Anlage aus.



Beim Kreis liegt das wichtige „Wiederbeleben"

Im Osten knickt der Gang nach Süden ab. Hier könnte man ein kleines Gefängnis gebrauchen, denn die folgenden Gegner sind starke Magier. Der Horny sollte auf keinen Fall verheizt werden!


Langsam nähern sich die Imps dem Gold – dank Horny

Er braucht zwischen den Kämpfen eine ausreichende Erholungsphase. Es macht wenig Sinn, dafür andere Kreaturen zu opfern.
Wenn die Lage geklärt ist, beginnen die Imps mit dem Abbau von Gold und Edelsteinen. Es rentiert sich, das Gebiet im Südosten als Schatzkammer zu nutzen.
Die beiden Gegner sind nicht einfach zu besiegen. Im Nordwesten haben sich die Menschen eingenistet, weiter nordöstlich ein konkurrierender Keeper. Dieser macht die Aufgabe zunächst dadurch schwer, daß er ständig versucht, Monster zu ködern. Besonders Skelette sind dafür anfällig. Diese werden also tunlichst im Gefängnis verwahrt und für die Kämpfe bevorzugt verwendet.
Die Imps arbeiten sich den Gang nach Norden hoch, bis sie vor den dortigen Dungeon gelangen. Die Feinde in diesem Gang sind nach Möglichkeit gefangenzusetzen und zu konvertieren. Der Gang wird mit vielen Fallen und Türen abgesichert. Unterwegs sollten die Imps ein „Kreatur wiederbeleben" finden.



Horny fühlt sich wohl in seinem Mini-Apartment. Noch...

Dieses ist für den Notfall aufzuheben, falls Horny doch in den folgenden Kämpfen stirbt.
Sobald alle Kreaturen fit sind, stürmen sie den Dungeon der Menschen. Es kann passieren, daß es nicht gelingt, den Gegner in einem Durchgang zu besiegen. Für diesen Fall sind die Fallen und Türen bestimmt. Sollte der Horny wie befürchtet gestorben sein, hilft jetzt das Wiederbeleben, um die letzten angeschlagenen Feinde zu eliminieren.



Der Ritter leidet in der Folterkammer

Die größte Gefahr besteht in einer Seuche, mit der die feindlichen Magier hantieren. In einem solchen Fall nimmt man Kreaturen schnell aus dem Gefecht und setzt sie auf die Tempeleinfassung, damit der Fluch von ihnen genommen werde. Vorsicht, Seuchen sind ansteckend und wirken auch dann noch, wenn der Gegner längst besiegt ist!



Armer Kerl: Ein gegnerischer Imp versteckt sich hinter einem Pfeiler

Sobald das geschafft ist, ist das Schlimmste überstanden. Jetzt besteht die Möglichkeit, einen Trainingsraum anzulegen, und der Keeper darf vielleicht beobachten, wie der Horny trainiert, bis er die zehnte Stufe erreicht.
Mit etwas Glück wechseln die Kreaturen der Gegenseite jetzt einfach die Fronten.
Sobald wieder genug zur Verfügung stehen oder der Horny unzufrieden wird, ist es höchste Zeit, nach Nordosten vorzudringen und den gegnerischen Keeper das Fürchten zu lehren.


Die Karte zum Schluß der Mission

Mission 20: Vogelsang

Der Avatar hat sich höchstpersönlich hier niedergelassen. Allerdings buhlt auch ein anderer Keeper darum, sich den Helm des Oberhelden an die Lanze stecken zu dürfen.
Zunächst braucht der Dungeon eine stattliche Größe. Der untere Südrand der Karte ist dafür gut geeignet. Der Gang nach Nordwesten läßt sich ebenfalls nutzen, um einige Räume in östliche Richtung anzubauen, aber Vorsicht! Zu weit dürfen die Imps nicht graben, sonst stoßen sie auf einen großen See, in dem zwei Tentakel der Stufe 10 leben.
Also sollte sich der Dungeon an der Südkante entlangziehen.

Dungeon Keeper



Die Burg des Avatars

Im Südosten befindet sich ein Steinblock mit Diamantfeldern, umgeben von einem Wassergraben. Auch wenn sich die Imps hier nasse Füße holen, das Geld ist wichtig. Rund um diese Stelle sollte eine Schatzkammer entstehen. Vom unteren Rand aus kann man etwa drei Räume hoch nach Norden bauen, bevor die Imps auf das Wasser stoßen.
Im Südosten entdecken sie zwei Heldentore, hier installieren sie großzügig Fallen. Besonders die Indy-Fallen machen sich gut. Mit diesen werden alle Zuwege zum eigenen Dungeon ausgestattet. Der Keeper muß versuchen, die Gänge so anzulegen, daß sie gut gesichert werden können. Alle Kreaturen müssen das Trainingsprogramm durchlaufen. Wenn in der Bibliothek alle Sprüche erforscht wurden, können die Drachen auch Türen und Fallen bauen, während die Teufler, Trolle und Orks trainieren. Auch um das eigene Dungeon-Herz herum bedarf es einer Absicherung.
Sobald also Wachtposten gebaut sind, werden sich die Orks dort positionieren, wenn sie die zehnte Stufe erreicht haben. Wichtig ist vor allem, daß alle Drachen bis zur höchsten Stufe ausgebildet werden! Unterdessen kann sich der Keeper schon einmal den Dungeon vornehmen, der direkt nördlich liegt.
Dabei handelt es sich um die Burg des Avatars, aber die Begegnung mit diesem braucht man noch nicht zu fürchten. Bevor der Keeper zum ersten Schlag ausholt, vergewissert er sich, daß sein eigenes Reich gut gesichert ist und die Kreaturen fit sind. Auf der Nordseite des Sees befinden sich zwei Türen, die aufgebrochen werden, sobald die Tentakel erledigt sind.



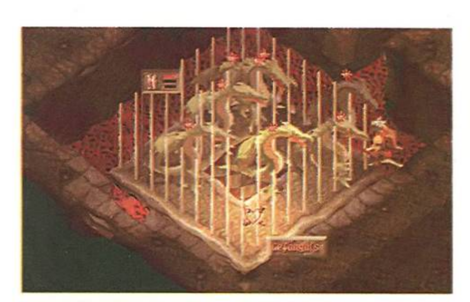
Das Geheimnis des Erfolgs: immer genügend Geld!

Der Keeper sollte versuchen, so viele gegnerische Kreaturen wie möglich in die eigenen Reihen aufzunehmen.
Ein Nachteil ist, daß sich keine Brücken anlegen lassen. Zum Glück gibt es eine Verbindungsmauer zum oberen Dungeon. Raum ist jetzt im Überfluß vorhanden. Im oberen Dungeon lohnen sich ein Gefängnis und eine Schatzkammer. Die Imps profitieren von den Dungeon-Specials „Level steigern“, von denen mehrere zu finden sind. Es ist von elementarer Bedeutung, daß viel Geld vorhanden ist. Über 250.000 Credits sollten es schon sein! Der Keeper hat immer darauf zu achten, daß die Imps fleißig Edelsteine abbauen. Es schadet nicht, über dreißig Imps zu beschäftigen.
Sobald der mittlere Dungeon erobert ist, kommt die Nachricht, daß der Avatar vom gegnerischen Keeper gefangengenommen wurde. Dessen im Norden gelegener Dungeon ist das nächste Ziel. Dieser läßt sich allerdings nicht besetzen, denn es gibt keine Landverbindung. Zudem bedient sich der Gegner unfairer Mittel: Offenbar beherrscht er einen Teleport-Zauber, der es ihm ermöglicht, seine Kreaturen auf feindlichem Gebiet abzusetzen. Da kann der eigene Dungeon noch so gut gesichert sein, es tauchen trotzdem Gegner am Herz auf. Das einzige Mittel dagegen ist die Offensive. Außerdem ist nach Möglichkeit alles, was auf dem eigenen Territorium unschädlich gemacht wurde, gefangenzunehmen und der Folter zu unterziehen.



Gegen so viele Drachen sieht selbst ein Horny alt aus

Die Gemeinheiten haben nur dann ein Ende, wenn das gegnerische Dungeon-Herz zerstört wird. Mit dem „Zusammenrufen“-Zauber lotst der Keeper seine Armee durch das feindliche Gemäuer bis hin zum Ziel.
Der Avatar sitzt in einem Gefängnis im Nordosten. Die Imps können einen Gang dorthin graben, der im mittleren Dungeon beginnt, aber der Avatar darf nicht angegriffen werden, bevor nicht der konkurrierende Keeper besiegt ist!
Der Gang muß vor der Tür enden und mit Fallen und Türen gesichert werden. Das gilt auch für jedes Heldentor, auf das der Keeper trifft! Er sollte immer die besten Türen und Fallen verwenden.
Ist der feindliche Keeper besiegt, kommt es zum Gefecht mit dem Avatar. Nicht einmal acht Drachen Stufe 10 sind in der



Selbst acht Drachen brauchen eine Ewigkeit, bis der Avatar besiegt ist

Lage, den Kerl schnell zu erledigen. Der Keeper greift also besser selbst ein, indem er dem Avatar mit dem Blitz-Zauber in der stärksten Variante (3.000 Credits) zusetzt. Die eigenen Kreaturen müssen sich von den vorigen Gefechten erholt haben und voll austrainiert sein, bevor der Kampf beginnt!
Sobald der Avatar besiegt ist, folgt die schwerste Prüfung: Der Superheld wurde wiederbelebt und trommelt alle möglichen Helden zusammen, um dem Keeper den Sieg streitig zu machen. Die Kerls kommen aus allen Heldentoren, und es macht sich jetzt bezahlt, wenn diese gut gesichert wurden.
Bei den Gefechten muß der Keeper von Brandherd zu Brandherd eilen und seine Kreaturen mit Heilung, Schild und „Beschleunigen“ aufpäppeln.
Zusätzlich kann er auch ein paar Gegnern die Pest an den Hals wünschen oder sie in Hühnchen verwandeln. So oder so wird es ein hartes Gefecht, und viel hängt davon ab, daß vorher alles gründlich abgesichert wurde.



Dem Avatar sind Hohn und Spott gewiß...

Noch nicht genug?

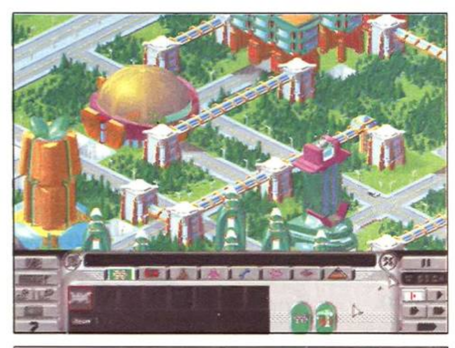
„Dungeon Keeper“ enthält neben den Einzelspielermissionen mehrere Karten zum Spiel im Netzwerk oder per Modem. Diese kann man auch allein spielen. Dafür muß man lediglich am DOS-Prompt anstelle des normalen Kommandos KEEPER die Zeile KEEPER -1PLAYER eingeben, im folgenden Optionsbildschirm auf „Mehrspieler-Menü“ gehen und dort „1 Spieler“ auswählen. Schon stehen 15 weitere Szenarios zur Verfügung, und der Computer übernimmt den Part der Gegner.

XCOM III – APOKALYPSE

Willkommen in der alienbedrohten Welt der XCOM. Zum dritten Mal versuchen außerirdische Aggressoren, sie zu unterjochen, doch haben sie (wie immer) die Rechnung ohne die XCOM gemacht. Im Vergleich zu seinen Vorgängern bietet der dritte Teil der UFO-Trilogie intelligentere Aliens, größere Areale und schwierigere Finanzierungspläne – kurzum: Es geht heftig zur Sache!

Die Stadt

Während in den ersten Teilen die gesamte Welt Opfer der außerirdische Attacken wurde, beschränken sich deren Feindseligkeiten jetzt ausschließlich auf eine Stadt namens Mega Primus. In dieser gigantischen Siedlung tummeln sich die unterschiedlichsten Organisationen.



Noch ist die Welt in Ordnung...

Das Spektrum der insgesamt 26 Organisationen erstreckt sich von Nahrungsmittelversorgungsunternehmen über Polizeiorganisationen bis hin zu kriminellen Vereinigungen. Jede Organisation ist natürlich am wirtschaftlichen Erfolg interessiert und schließt daher Pakte oder versucht lästige Konkurrenten auszuschalten. Für das erfolgreiche Organisationsmanagement ist es unerläßlich, gute Kontakte zu denen zu knüpfen, die sich als nutzbringend erweisen. Organisationen hingegen, die nur Ärger bedeuten, gilt es gelegentlich einmal auf die Finger zu klopfen, um ihre wirtschaftlichen Entwicklung in Grenzen zu halten.

Beziehungskisten

„Marsec“ und „Megapol“ sind bekannt für die Lieferung zahlreicher Waffensysteme, ohne die es schlecht für die XCOM im Kampf gegen die Aliens stehen dürfte. „SELF“ und die „Mutant Alliance“ setzen sich für die Gleichberechtigung von Minderheiten ein. Androiden und Mutanten gelten zwar gemeinhin als minderwertig, besitzen aber für die XCOM unschätzbare Qualitäten, die sie zu (fast) perfekten Agenten machen. Die wohl wichtigste Organisation ist die Regierung. Mit ihr sollte man es sich nicht verscherzen, da sie den Geldhahn für die XCOM kontrolliert.

Weniger nutzbringend sind Beziehungen zu kriminellen Organisationen, deren „Unternehmenspolitik“ schwer zu durchschauen ist. Sie richten mehr Schaden an der Gesellschaft an, als daß sie ihr nützlich sind. Es gibt jedoch einen rätselhaften Ausrüstungsgegenstand, den sich die XCOM bei gelegentlichen Beutezügen aneignen kann: das „Psiclone“. Absolut chancenlos sind Hoffnungen auf gute Kontakte zum „Cult of Sirius“. Diese Sekte sympathisiert mit den Aliens. Daher ist spätestens nach dem ersten Angriff auf die Außerirdischen Schluß mit guten Beziehungen.

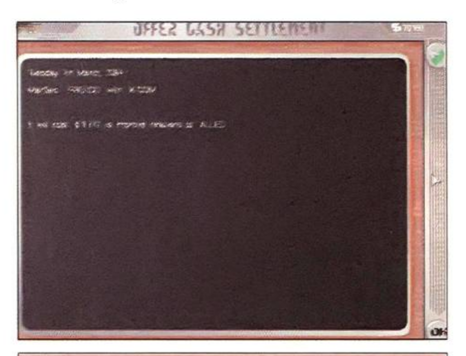
Die Beziehungen zu den Organisationen werden in fünf Stufen dargestellt. Sie reichen von alliiert über neutral bis hin zu feindlich gesinnt. Die Stimmungslage wird von zahlreichen Faktoren beeinflußt. Betritt die XCOM zum Beispiel ein



Ein UFO-Alarm berechtigt die XCOM zum Einsatz

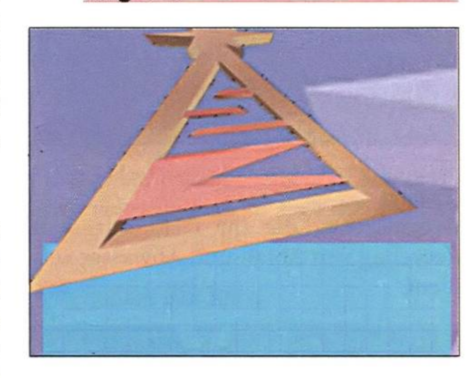
Gebäude, ohne durch einen UFO-Alarm dazu berechtigt zu sein, kühlen die Beziehungen etwas ab.

Treffen die Agenten bei dieser Stippvisite auch noch auf Aliens und legen während des Gefechts den halben Komplex in Schutt und Asche, ist damit zu rechnen, daß der Eigentümer schlecht auf die XCOM zu sprechen sein wird. Doch zum Glück lassen sich schlechtgelaunte Organisationen mit Hilfe einer großzügigen Spende wieder aufmuntern. Allerdings kostet diese Art von Beziehungspflege eine Menge Geld.



Geld macht alles wieder gut!

Die Organisationen und ihre Aufgaben



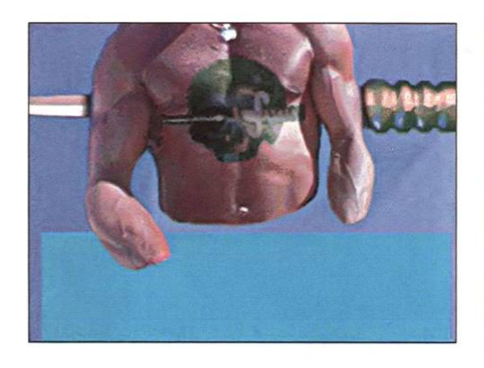
Cult of Sirius

Die Sekte glaubt noch immer daran, daß die Aliens Segen bringen. Diese Weltanschauung macht den Cult of Sirius zu einem der größten und stärksten Feinde der XCOM.

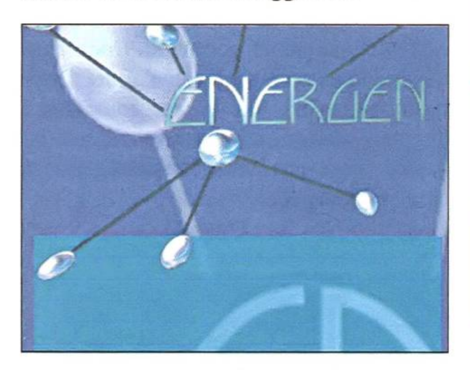
Cyberweb

Die vom Cyberweb produzierten Roboter sind zwar in vielen Bereichen verboten, finden aber noch immer beim Militär und im Haushalt Verwendung.

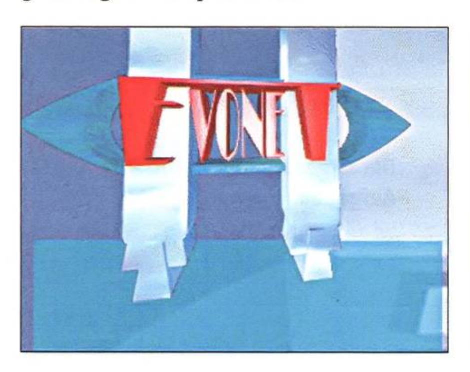
XCOM III



Diablo
Diablo ist das größte kriminelle Syndikat von Mega-Primus. Seine Mitglieder sind sehr loyal. Außenseitern gegenüber verhalten sie sich äußerst aggressiv.



Energen
Konkurrent von Solmine, der preisgünstige Energiezellen produziert.



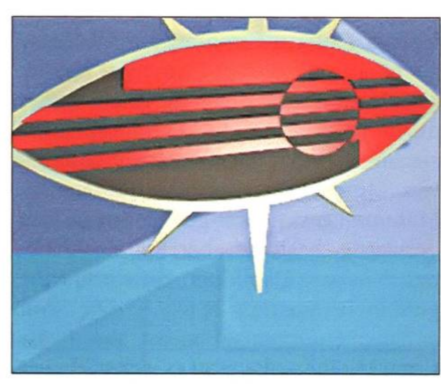
Evonet
Organisation, die ihr Geld mit dem Recycling von Abfall und Abwasser verdient.



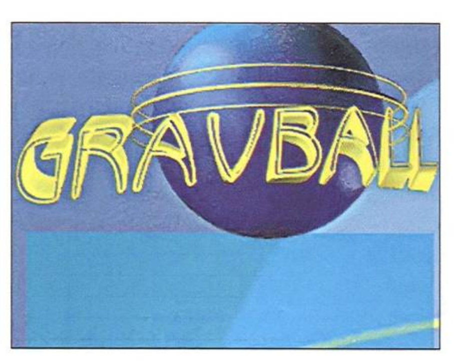
Extropians
Eine von zwei irdischen Parteien, die von vielen Organisationen unterstützt wird.



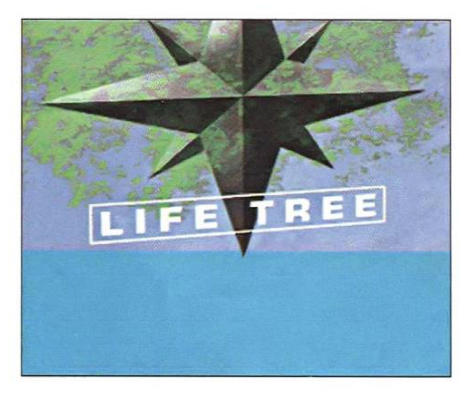
General Metro
Produzent und Designer von Straßenfahrzeugen aller Art.



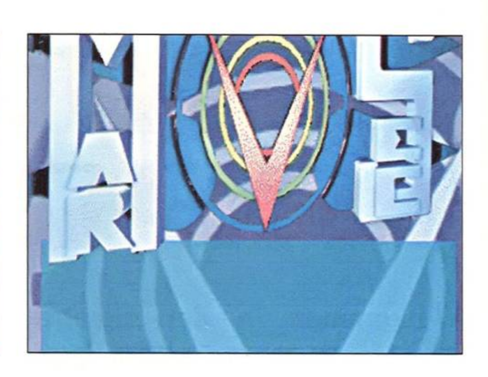
Government
Die Regierung ist die leistungsfähigste Organisation in Mega-Primus. Alle XCOM-Gelder kommen direkt von ihr.



Gravball League
Sportliga für „Gravball", eine Art luftgestützter Football.



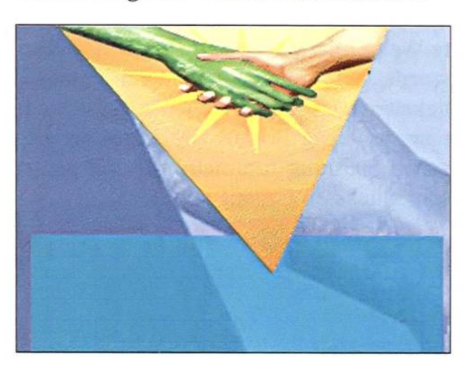
Lifetree
Verwaltungsorganisation für städtische Schulen und Universitäten.



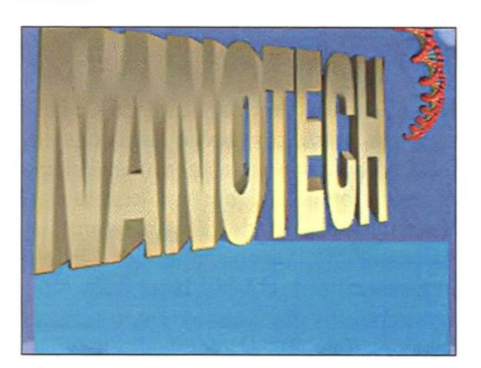
Marsec
Wichtiger Produzent von High-Tech-Waffen.



Megapol
Megapol führt das lokale Polizei- und Gefängnissystem und ist bekannt für die Herstellung von Waffen und Munition.



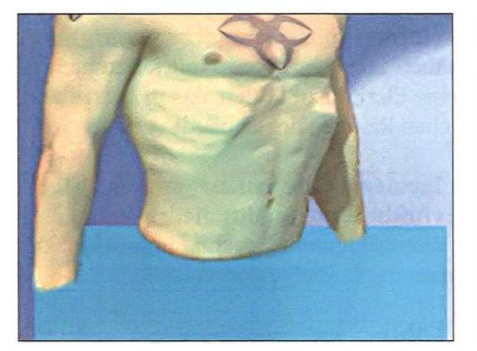
Mutant Alliance
Organisation für die Gleichberechtigung von Menschen/Sectoiden-Kreuzungen. Mutanten verfügen über gute Psi-Qualitäten.



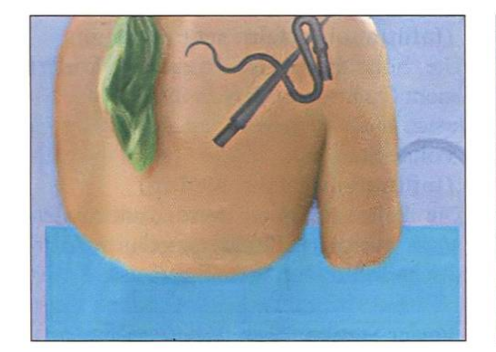
Nanotech
Produzent der Medikits und von Robotern, die in der Medizin eingesetzt werden.



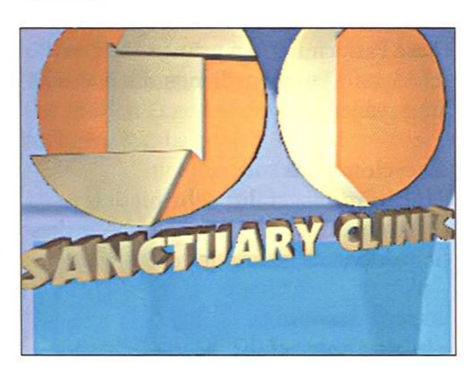
Nutrivend
Nutrivend ist das größte Nahrungsmittelversorgungsunternehmen der Stadt.



Osiron
Die reichste aller kriminellen Organisationen, die scheinbar legal operiert.



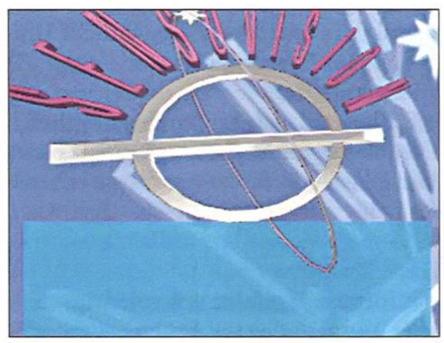
Psyke
Kriminelle Vereinigung, die mit Hilfe von abtrünnigen Marsec-Wissenschaftlern mehrere psionische Einrichtungen bauen konnte.



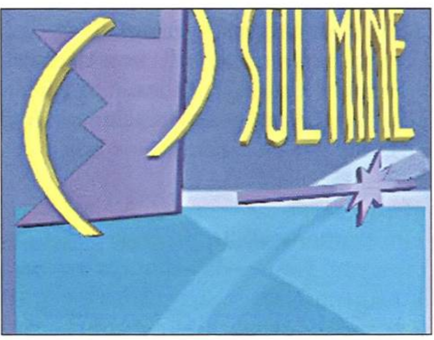
Sanctuary Clinic
Diese Organisation unterhält weiterhin städtische Krankenhäuser, Fortpflanzungszentren und betätigt sich in der Pharmazie.



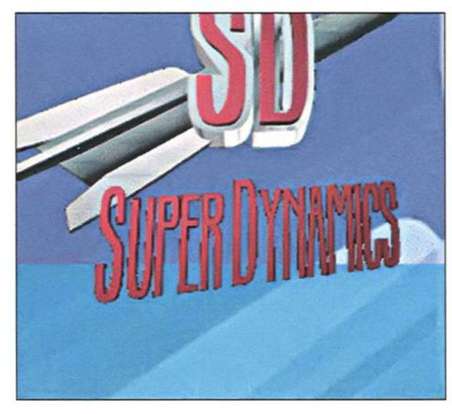
SELF
Organisation, die sich für die Gleichberechtigung von Androiden einsetzt.



Sensovision
Sensovision bietet eine moderne Form der Medienunterhaltung.



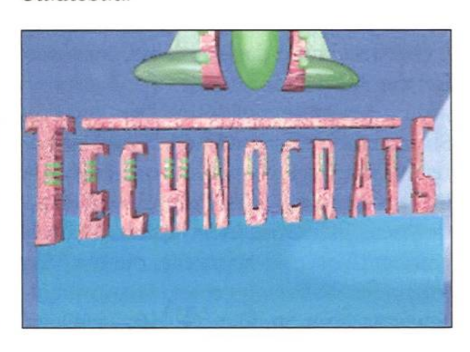
Solmine
Fördert Elerium auf zahlreichen Planeten und verkauft es auf der Erde als teuere Energiequelle.



Super Dynamics
Super Dynamics produziert sowohl Fahrzeuge als auch Fahrzeugmotoren.



Synthemesh
Synthemesh liefern Verbrauchsartikel aller Art, weiterhin betätigen sie sich im Städtebau.



Technokraten
Konservative Partei, die nicht viel vom technischen Fortschritt hält.

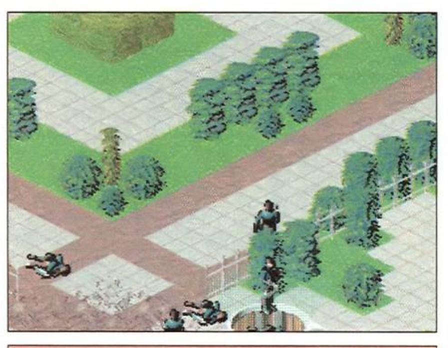


Transtellar
Transtellar leitet sowohl das städtische Raumfahrtzentrum als auch die Taxi-Flotte von Mega-Primus.



Jedem das Seine

Jede Organisation besitzt in Mega-Primus festgelegte Territorien mit den unterschiedlichsten Gebäudetypen, die als Heiligtum betrachtet werden. Die XCOM erhält die offizielle Erlaubnis, ein Gebäude zu betreten, erst dann, wenn ein UFO-Alarm gemeldet wird. Ein Gebäude kann aber auch nach Aliens durchsucht werden, wenn ein Verdacht auf außerirdische Infiltration vorliegt. In diesem Fall sollten die Agenten aber sehr vorsichtig agieren und einen möglichst dezenten Einsatz durchführen. Schäden an den Gebäuden oder tote Zivilisten führen oft zu einer unterkühlten Beziehung zwischen dem



Gelegentlich geht es nicht nur gegen Aliens

Eigentümer und der XCOM. Einsätze bei feindlich gesonnenen Organisationen sind immer schwer zu meistern. Neben den Aliens eröffnen die dort stationierten Sicherheitskräfte das Feuer auf die Agenten der XCOM.

So unterschiedlich wie die Tätigkeitsbereiche der Organisationen sind auch die im Territorium anzutreffenden Gebäudetypen. Jedes Gebäude besitzt, taktisch gesehen, Vor- und Nachteile, die über Erfolg oder Mißerfolg einer Mission entscheiden können. Manche Häuser bieten gute Deckungsmöglichkeiten für die Agenten, andere wiederum gute Verstecke für die Aliens. Wichtig ist vor allem, das Einsatzgebiet genau zu erkunden und dafür zu sorgen, daß die Agenten sich immer gegenseitig decken.

Apartment
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Besonders gefährlich bei Kampfeinsätzen in diesen riesigen Wohnblöcken ist die große Zahl von Zivilisten, die sich dort befinden.

Appliances Factory
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Diese gewaltigen Fabrikkomplexe produzieren alle Arten von Gebrauchsgütern.

Arms Factory
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Die Waffenfabrik produziert Waffen und Munition aller Art. Querschläger können hier ein Inferno auslösen.

Astrodome
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Der Irrgarten von Stadien und Gängen macht das Astrodome zu einem gefährlichen Ort für Einsätze.

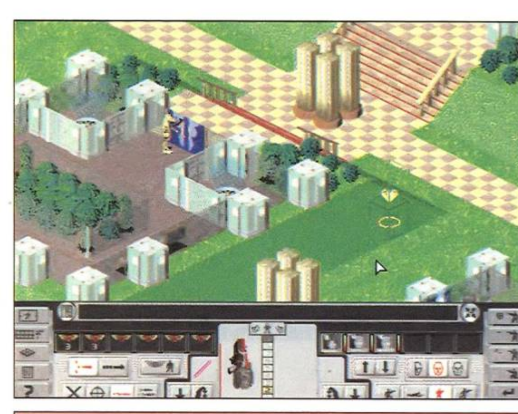
Construction Factory
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Die Fußgängerübergänge und die offenen Fabrikflure schaffen eine gefährliche Umgebung für Schußwaffen.

Corperate HQ
(Infiltrationsgefahr: durchschnittlich)
Das umfangreiche Lüftungssystem bietet ideale Verstecke für außerirdische Lebensformen.

Flyer Factory
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Hier werden diverse Fahrzeuge produziert. Die hier lagernden Elerium-Vorräte bilden einen Anziehungspunkt für Plünderer aller Art.

Hospital
(Infiltrationsgefahr: gering)
Die großen Krankenhäuser von Mega-Primus sind wichtige Gebäude mit einem hohen Potential an Staatseinnahmen. Tote Zivilisten passen hier nicht ins Bild.

Hydro Farm
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Die Hydro-Farmen dienen nicht nur dem Anbau von Nahrungsmitteln, sie eignen sich auch vorzüglich zur Aufzucht von Aliens.



Der Skeletoid lauert ahnungslosen Agenten auf

Large Flyer Factory
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Auch hier gibt es wertvolles Baumaterial wie Elerium zu finden, das in den zahlreichen Räumen des Gebäudes gelagert wird.

Luxury Apartment
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Hier leben einflußreiche Bürger, die nicht unnötig belästigt werden sollten.

Office
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Das Kanalsystem hier bietet gute Verstecke und Fluchtwege für Aliens.

People Tube
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Die hohe Zahl von Passanten fordert leicht Opfer unter den Zivilisten.

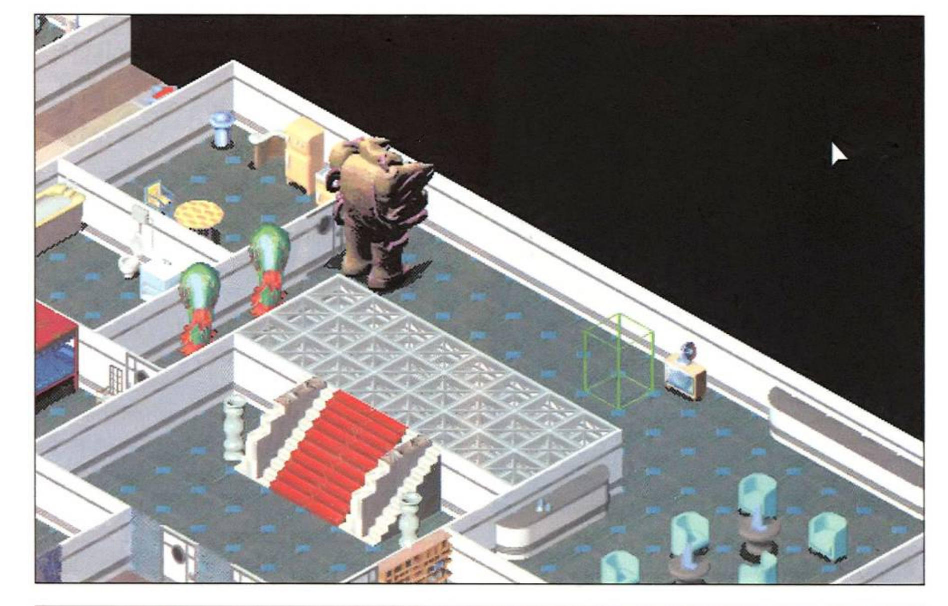
Police Station
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Die Polizeistationen werden normalerweise gut gegen Plünderer oder außerirdische Infiltration verteidigt.

Power Station
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Jeder Schaden an einem Kraftwerk kann zu einem Einbruch in der Energieversorgung in der Stadt führen.

Procreation Parc
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Diese Parks mit ihren grünen Plätzen, Büschen und Bäumen dienen als Naherholungsgebiet.

Recyclotorium
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Die Autonomie der Stadt kann ohne diese Gebäude nicht aufrechterhalten werden.

Rescue Station
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Rescue Stations bieten gute Angriffsmöglichkeiten für die Außerirdischen, doch die offene innere Struktur der Rettungsstationen wird ihnen in Kampfeinsätzen zum Verhängnis.



Der Megatron-Effekt

Robot Factory
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Diese Fabriken sind hoch automatisiert und unübersichtlich.

School
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Die Gebäude bestehen aus zahlreichen Gängen und Klassenzimmern.

Senate
(Infiltrationsgefahr: durchschnittlich)
Der Senat muß unter allen Umständen vor den Aliens geschützt werden.

Sensovision Station
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Man unterschätze niemals die Macht der Medien!

Sewage Farm
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Die feuchten, dunklen Irrgärten aus Rohren und Fußgängerübergängen bieten einen idealen Lebensraum für Außerirdische.

Shopping Mall
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Mit einer großen Anzahl an Zivilisten ist hier zu rechnen.

Slum
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Große Plätze und zahlreiche mehrstöckige Baracken prägen das Bild dieses Territoriums.

Space Port
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Der Space Port bringt riesige Erlöse und stellt deshalb für jeden Plünderer und Terroristen ein lukratives Ziel dar.

Temple of Sirius
(Infiltrationsgefahr: durchschnittlich)
Aufgrund der feindlichen Einstellung dieser Organisation gegenüber der XCOM ist mit starkem Widerstand zu rechnen.

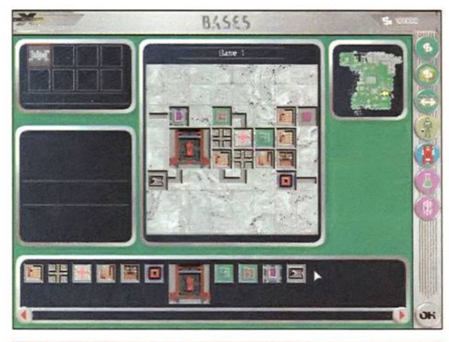
Warehouse
(Infiltrationsgefahr: sehr niedrig)
Die großen Lagerhallen sind leicht zu verteidigen, weshalb sich Angreifer in acht nehmen sollten.

Water Purifier
(Infiltrationsgefahr: niedrig)
Die hohen Strukturen sind prädestiniert dafür, zusammenzubrechen. Deshalb sollte auf die Verwendung von Explosiv-Waffen verzichtet werden.

Basis-Managment

Zu Beginn des Spiels verfügt die XCOM über eine einzelne Basis. Im Lauf des Spiels und damit (hoffentlich) vermehrter Kapitalanhäufung können neue Basen dazugekauft werden. Die Basis ist der wichtigste Bestandteil des Spiels. Hier wird geforscht, produziert und ausgebildet. Jede Funktion benötigt einen bestimmten Gebäudetyp, der erstens Geld kostet und zweitens erst nach einer Bauphase zur Verfügung steht. Deshalb ist die richtige Plazierung der richtigen Gebäude von entscheidender Bedeutung.

Zu Beginn brauchen keine weiteren Gebäudetypen gebaut zu werden. Kommen im Lauf des Spiels neue Basen hinzu, lassen sich „Spezial-Basen" errichten, deren Aufgabe im Forschungs- oder Produktionsbereich liegt. Diese Basen werden allerdings gerne von feindlichen Organisationen überfallen, weshalb für eine ausreichend starke Schutztruppe zu sorgen ist. Wichtig bei der Planung einer Basis ist es auch, aktuelle Entwicklungen zu berücksichtigen. So kommen später neue Gebäudetypen hinzu, die zwar vier Felder belegen, aber wesentlich leistungsfähiger sind als ihre Standard-Vertreter. Im „Advanced Quantum Physics Lab", im „Advanced Biochemistry Lab" und im „Advanced Workshop" geht es sogar so weit, daß nur hier wichtige Systeme erforscht bzw. gebaut werden.



Basis: Standardausführung

XCOM forscht

Forschung und Produktion sind die wohl wichtigsten Aspekte des gesamten Spiels. Jeder Einsatz bringt einige geborgene Artefakte mit sich. Nach intensiver Erforschung des Gegenstandes kann er in Produktion und anschließend an die Truppe gehen. Auch die Bergung toter oder lebender Aliens bringt so manche Schwachstelle ans Tageslicht. Voraussetzung für die Untersuchung eines lebenden Aliens sind jedoch ein mit einem „Bio-Transport-Modul" ausgestattetes Einsatzfahrzeug und ein „Alien Containment" - sprich Alien-Knast. Sobald die ersten Gegenstände eintreffen, gilt es, der Forschung höchste Priorität zu verleihen, um möglichst schnell die neue und leistungsfähigere Ausrüstung produzieren zu können. Hilfreich sind mehrere Labore, in denen die Wissenschaftler, nach ihrem „Skill-Wert" sortiert, zum Einsatz kommen. Je höher dieser Wert ausfällt, desto schneller wird

Waffen

Name	Gewicht	Genauigkeit	Radius	F.-Rate
Brainsucker Launcher	9	100	31	15
Devastator Cannon	8	75	62	22
Dimension Destabilizer	3	65	62	71
Dimension Missle Launcher	12	85	87	10
Disruptor Gun	5	30	50	31
Entropy Laucher	10	100	75	10
ForceWeb	6	7	6	20
Marsec Heavy Launcher	9	10	75	10
Marsec M4000 Machine Gun	7	30	56	83
Marsec MiniLauncher	5	30	37	11
Megapol Autocannon	10	40	56	29
Megapol Laser Sniper Gun	7	95	75	23
Megapol Lawpistol	2	45	43	55
Megapol Plasma Gun	5	55	56	33
Megapol Stungrapple	6	75	6	22
PowerSword	4	95	2	28
ToxiGun	5	40	50	33
Trakker Gun	4	55	25	27

XCOM III



Wer nicht forscht, der verliert!

Ausrüstungsgegenstände

Name	Gewicht	Funktion
Motion Scanner	2	Bewegungsmelder
Medikit	3	Erste-Hilfe
Mind Bender	3	Psi-Angriff
Mind Shield	3	Schutz vor Psi-Angriffen
Personal Disruptor Shield	4	Schutzschild
Personal Transporter	8	Transportiert einen Agenten
Personal Cloaking Field	6	Unsichtbarkeit für Träger

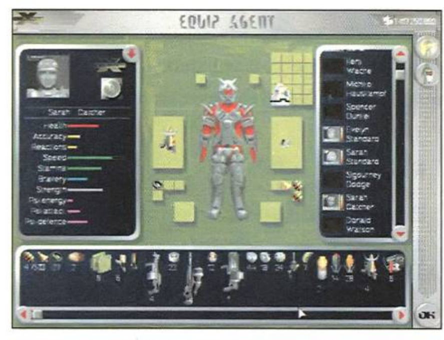
ein Gegenstand erforscht. Befinden sich im ersten Labor alle Wissenschaftler mit einem hohen Skill-Wert, wird hier die Forschung am schnellsten vorangehen.

Alle Entwicklungen, die nicht unbedingt benötigt werden, kann ein Labor mit einem niedrigeren Skill-Wert erledigen. Im Laufe der Zeit werden die „Advanced-Versionen" der Labore und „Workshops" gebaut werden können. Dann wird es höchste Zeit, aufzurüsten, denn leistungsfähige Artefakte und wichtige Informationen lassen sich nur hier erforschen. Die hier gewonnenen Ergebnisse lassen sich meist auch nur in einem „Advanced Workshop" realisieren. Die folgenden Tabellen verraten, welche Waffen- und Ausrüstungsgegenstände sich hinter einem gefundenen Artefakt verbergen, und erlauben so die gezielte Forschung nach leistungsfähiger Ausrüstung für die Agenten. Gleichzeitig bieten sie einen schönen Einkaufszettel, der die wichtigsten Daten auf einen Blick vereint.

Personalpolitik

Die XCOM muß sich ihre Angestellten auf dem freien Arbeitsmarkt suchen, der mal gute und mal weniger gute Angebote bereitstellt. Bei den Wissenschaftlern kommt es darauf an, daß sie über einen hohen Skill-Wert verfügen, um schnelle Resultate zu liefern. Bei den Agenten ist es nicht ganz so einfach. Jeder Bewerber besitzt individuelle Charaktereigenschaften, die ihn für bestimmte Verwendungszwecke qualifizieren. Bei den aktuellen Werten muß es aber nicht bleiben. Mit Hilfe von Erfahrungen, die er im Einsatz sammelt, Trainingsstunden in der Basis oder Psi-Übungen in der „Gym" verbessert er seine Leistungsfähigkeit.

Um einen Agenten auszubilden, muß er einmal der „Training Area" oder der „Psi-Gym" zugeteilt werden. In Zukunft wird er dann immer weiter trainieren, wenn er nicht gerade auf der Krankenstation liegt. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, völlig ungeeignete Angestellte wieder zu entlassen. Allerdings sollte dies erst geschehen, wenn der Ersatz bereits eingetroffen ist.



Keine Angst: Der Agent wird immer besser!

Granaten, Minen, Sprengladungen

Name	Gewicht	Stärke	Wirkung
Anti-Alien Gas Grenade	1	100	Gas
AP Grenade	1	70	Explosive
Boomeroid	2	90	Explosive
Incendiary Grenade	1	80	Incendiary
Marsec High Exlosive	10	130	Explosive
Marsec Proximity Mine	2	90	Explosive
Megapol Stun Grenade	1	90	Stun
Psi Grenade	1	80	Psi
Smoke Grenade	1	110	Smoke
Vortex Mine	2	220	Explosive

Fahrzeuge



Ohne Flieger kann man solche Sahnestücke nicht vom Himmel holen

Es werden zahlreiche Fahrzeuge angeboten, von denen sich nur wenige für einen effektiven Einsatz lohnen. Ein Einsatzfahrzeug sollte in jedem Fall über genügend Platz verfügen, um vier bis sechs Agenten und erbeutete Artefakte transportieren zu können. Mit fortschreitender Spieldauer wird der Einsatz von Fahrzeugen immer wichtiger.

Zwar können die Agenten sich zu Fuß zu einem festgelegten Ziel begeben, doch dauert es seine Zeit, bis sie ihr Einsatzgebiet erreicht haben. UFOs hingegen können nur von Fahrzeugen abgeschossen werden. Die größte Herausforderung an die Fahrzeuge stellen Schlachten mit den Aliens und das Auftreten eines „Overspawn" dar.



Nobles Modell – noble Ausstattung

Raumschiffe der XCOM

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die leistungsfähigen Flugzeuge und die Raumschiffe, die erst später erforscht werden können.

NAME	A	B	C	D	E	F
Valkyrie Interceptor	6	8	8	2	16	12
Hawk Air Warrior	7	10	14	3	16	16
Dimension Probe	8	0	4	1	0	0
Biotrans	7	4	4	1	0	32
Explorer	8	8	14	3	0	12
Retaliator	11	4	22	3	0	16
Annihilator	13	8	40	3	0	30

A = Panzerung B = Passagiere
C = Raum für Bewaffnung D = Waffenplätze
E = Maschinengröße F = Raum für Ausrüstung

Kampfeinsätze

Konfrontationen mit den Aliens oder neidischen Organisationen sind unvermeidbar. Dann ist es an der Zeit, die Agenten zu rüsten und in den Kampf zu schicken.

Ausrüstung

Jeder Agent verfügt über individuelle Charaktereigenschaften, die ihn für bestimmte Verwendungszwecke qualifizieren. Jemand mit hoher Treffsicherheit eignet sich hervorragend als Scharfschütze, ein anderer mit lausigen Trefferquoten, aber guter Reichweite als Kundschafter. Zur Standardausstattung einer Einheit gehört in jedem Fall eine oder mehrere Granaten. Kaum ein anderer Waffentyp richtet so große Schäden an, auch wenn nicht so genau getroffen wird. Günstig sind auch Granaten, wenn ein Agent durch den massiven Beschuß eines Gebäudes nicht mehr ins Freie gelangen kann. In diesem Fall kann er sich den Weg bis zum nächsten Treppenaufgang freisprengen. Später erforschen die Wissenschaftler eine Alien-Gas-Granate. Diese kleine Waffe wirkt sehr effektiv gegen fast alle Alienformen. Minen eignen sich zur Sicherung gegen unerwünschte Seitenangriffe. Eine gut plazierte Mine erspart einen Agenten, der abgestellt werden muß, um eine uneinsehbare Stelle zu sichern.
Die wohl mächtigste Waffe sind Raketenwerfer. Ihre gigantische Explosionskraft richtet größte Schäden an. Leider verbrauchen sie viele Zeiteinheiten, so daß nur wenige Agenten in der Lage sind, mit ihnen umzugehen. Zu Beginn des Spiels ist die XCOM auf Waffenlieferungen von Marsec und Megapol angewiesen, die allerdings gute Standardwaffen bereitstellen. Die „Autocannon" läßt sich mit panzerbrechender (AP), high-explosiver (HE) oder Brandmunition (INC) bestücken. Ein zielgenauer Schütze kann mit ihr bereits beachtliche Resultate erzielen. Sobald die „Devastator Cannon" erforscht wird, ist es an der Zeit, die Standardbewaffnung zu wechseln. Sie ist leichter, zielgenauer und für viele Aliens tödlicher als die Autocannon. Für schlechtere Schützen empfiehlt sich der „Minilauncher", der ebenfalls mit den drei Munitionsarten der Autocannen geladen werden kann. Später kommt eine „Alien Gas-Ladung" dazu, die die Aliens das Fürchten lehrt.
Der wohl wichtigste Ausrüstungsgegenstand eines Agenten ist seine Rüstung. Sie reduziert die Schäden, die feindliche Treffer anrichten, verringert aber auch seine Reichweite. Im Lauf des Spiels stehen drei verschiedene Rüstungen zur Wahl. Bemerkenswert ist die „Marsec Elerium Armour", die ihren Träger in die Lage versetzt, zu fliegen. Leider büßt der Agent bei seinen Flugstunden etwas von seiner Zielgenauigkeit ein. Ein mit dieser Rüstung versehener Agent eignet sich vorzüglich dazu, freischwebend in der Luft Deckung zu bieten. Mit einem Raketenwerfer bewaffnet, kann er schnell auch größere Alienversammlungen ausradieren.

Teamarbeit

Daß Einzelkämpfer im Einsatz gegen die Aliens schnell ihr glorreiches Ende finden, dürfte klar sein. Was also zählt, ist Teamarbeit. Als Einsatzgröße haben sich Trupps mit vier bis sechs Agenten bewährt. Die Zahl ist groß genug, damit sie sich Deckung geben können, aber immer noch so klein, daß es überschaubar bleibt. Später in der Alien-Dimension, wo es richtig zur Sache geht, können natürlich auch mehrere Teams eingesetzt werden. Trotzdem sollte man die Teamgröße nicht überschreiten.

Ein Einsatzteam kann seine Fähigkeiten erst richtig ausschöpfen, wenn sich die Fähigkeiten der einzelnen Agenten ergänzen. Ein ganzer Trupp reaktionsarmer Scharfschützen zum Beispiel verliert bei einem Überraschungsangriff schnell die Hälfte seiner Agenten. Deshalb sollte das Team aus mehreren Spezialisten zusammengestellt werden: ein Scharfschütze mit guten Genauigkeitswerten, ein Späher mit einer hohen Reichweite und gutem Reaktionsvermögen sowie ein „Packesel", der Ausrüstungsgegenstände umhertragen kann, ohne groß an Reichweite zu verlieren. Mit fortschreitendem Spielverlauf gewinnen die Psi-Eigenschaften an Bedeutung. Während normale Einsatzkräfte einen hohen Psi-Defense benötigen, um mentale Angriffe, etwa die des Brainsuckers, überstehen zu können, gilt für die Psi-Spezialisten etwas anderes. Sie

Schutzwert und Gewicht der einzelnen Rüstungen

Megapol Armour

Rüstungsteil	Schutz	Gewicht
Kopf	42	9
Torso	44	14
linker Arm	36	10
rechter Arm	36	10
Beine	40	12



Marsec Elerium Armour

Rüstungsteil	Schutz	Gewicht
Kopf	34	4
Torso	35	12
linker Arm	30	5
rechter Arm	30	5
Beine	32	6



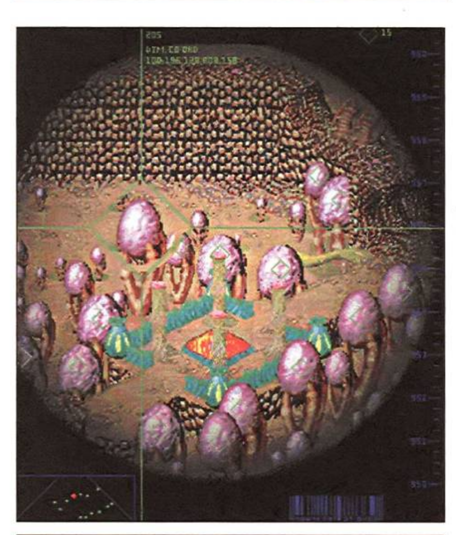
XCOM Disruptor Armour

Rüstungsteil	Schutz	Gewicht
Kopf	70	1
Torso	70	2
linker Arm	60	1
rechter Arm	60	1
Beine	60	2



müssen in allen Bereichen gute Werte aufweisen. Gerade hohe Werte bei Psi-Attack und Psi-Energy erhöhen die Wahrscheinlichkeit, daß mentale Angriffe erfolgreich verlaufen. Besonders geeignet sind Mutanten, deren menschlich/sectoiden Gene für gute Psi-Werte sorgen. Ist ein hoher Psi-Defence gefordert, sollten eher Androiden zum Einsatz kommen.

Die Aliendimension



In der Aliendimension gilt es rätselhafte Aufträge zu erfüllen

Die schwersten Aufgaben für die XCOM stehen erst an, sobald die „Alien Probe" in Produktion gegangen ist. Sie erkundet die Aliendimension und liefert die ersten Daten. Es dauert noch eine ganze Weile, bis so kampfstarke Schiffe wie der Retaliator oder der Annihilator zur Verfügung stehen, doch dann endlich werden die entscheidenden Schlachten im Herzen der Aliendimension geschlagen.

Jedes Gebäude der Aliens erfüllt eine ganz bestimmte Funktion. Ist diese erst einmal geklärt, naht der Sieg. Zuerst sollte die „Organic Factory" ausgeschaltet werden. Nach ihrer Zerstörung können keine UFOs mehr produziert werden. Das letzte Ziel bildet das Gebäude, das die „Dimension Gates" beherbergt. Sind diese erst einmal Geschichte, ist das Tor der Aliens in die menschliche Dimension verschlossen.

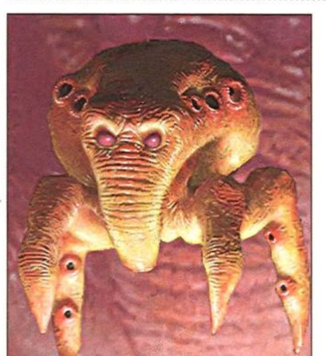
Die Aliens

Jedes Alien besitzt Stärken und Schwächen. Sind diese erst einmal gefunden und die Agenten entsprechend gewappnet, verlieren die Außerirdischen oft (aber nicht immer) ihren Schrecken.



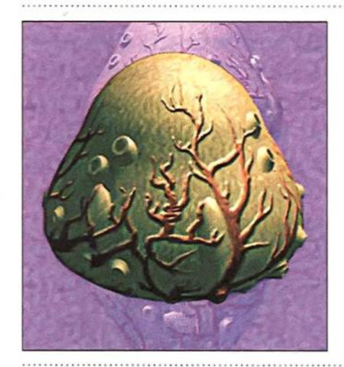
➢ Anthropod
Schwierigkeitsgrad: mittel
Waffe: diverse Ausrüstungsgegenstände
Gegenmaßnahme: Psi, Stud

Der Anthropod verwendet oft Brainsucker. Er ist in der Lage, diverse Ausrüstungsgegenstände zu verwenden. Er bevorzugt den „Brainsucker Launcher", eine Waffe, die bei Agenten mit geringer Psi-Defence fatale Folgen hat. Seine durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 5 Tage.



➢ Brainsucker
Schwierigkeitsgrad: mittel
Waffe: Psi
Gegenmaßnahme: alle Waffensysteme, hohe Psi-Defence

Der Brainsucker ist eine Biowaffe, wie sie im Buche steht. Er besitzt eine hohe Reichweite und bewegt sich sehr schnell. Er befällt den Kopf seines Opfers und stirbt sofort nach dem Angriff. Verläuft dieser erfolgreich, steht die befallene Einheit unter der Kontrolle der Aliens.



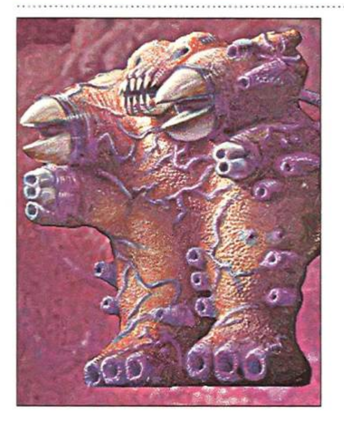
➢ Brainsucker Pod
Schwierigkeitsgrad: schwer
Waffe: keine, Munitionstyp
Gegenmaßnahme: einsammeln

Beim Brainsucker Pod handelt es sich um einen verkapselten Brainsucker". Er dient als Munition für den Brainsucker Launcher, der oft von den Anthropoden eingesetzt wird.



➢ Overspawn
Schwierigkeitsgrad: schwer
Waffe: Größe, zerstört Gebäude
Gegenmaßnahme: disrupter beams und schwere Waffensysteme

Der Overspawn erinnert stark an eine Mischung aus King Kong und Godzilla. Er hat etwa die Größe eines Gebäudes, und sein einziges Ziel scheint darin zu bestehen, eine Stadt zu terrorisieren und zu zerstören. Um diese Kreatur zu töten, benötigt man ein oder mehrere schwer bewaffnete Fahrzeuge oder „HWPs".



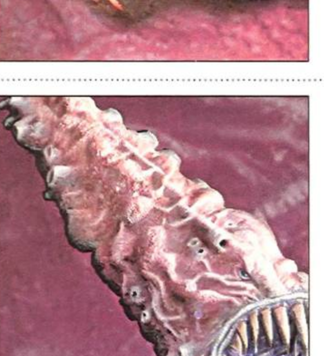
➢ Megatron:
Schwierigkeitsgrad: sehr schwer
Waffe: Strahlen und Raketen
Gegenmaßnahme: Gas, leistungsfähige EXP-Waffen

Die körpereigenen Waffensysteme dieses Bio-Panzers bestehen aus leistungsfähigen Strahlenprojektoren und einem Röhrensystem, mit dem der Megatron über eine große Distanz organische Raketen verschießen kann. Der Kontakt mit einem Megatron verläuft meist tödlich und ist deshalb mit äußerstem Waffeneinsatz zu begegnen.



➢ **Chrysalis**
Schwierigkeitsgrad: leicht
Waffe: keine
Gegenmaßnahme: AP, INC

In der Chrysalis reifen neue Alienformen heran. Deshalb sind Angriffe auf sie mit keinem Risiko verbunden.



➢ **Hyperworms**
Schwierigkeitsgrad: schwer
Waffe: bissig
Gegenmaßnahme: INC, AP

Die Hyperworms bewegen sich in schlängelnden Bewegungen. Sie sind sehr schnell und verfügen über eine große Reichweite. Im Nahkampf wirken sie fast immer tödlich.



➢ **Micronoid**
Schwierigkeitsgrad: leicht
Waffe: keine
Gegenmaßnahme: Gas, EXP, INC

Beim Micromoid handelt es sich um eine Ansammlung unabhängiger, intelligenter Mikroorganismen.



➢ **Multiworm**
Schwierigkeitsgrad: schwer
Waffe: biologisch
Gegenmaßnahme: AP, INC

Der Multiworm ist widerstandsfähig und trägt vier Hyperworms in sich, die spätestens nach seinem Ableben austreten und sofort zum Angriff übergehen. Die Multiworms verschießen eine Flüssigkeit, die das Opfer in seine Bestandteile zerlegen kann.



➢ **Multiworm Egg**
Schwierigkeitsgrad: mittel
Waffe: biologisch
Gegenmaßnahme: Psi, diverse Waffensysteme

Das Multiworm Egg verschießt eine Flüssigkeit, die große Schäden anrichtet. Da seine Reichweite begrenzt ist, empfiehlt sich der Einsatz weitreichender Waffen.



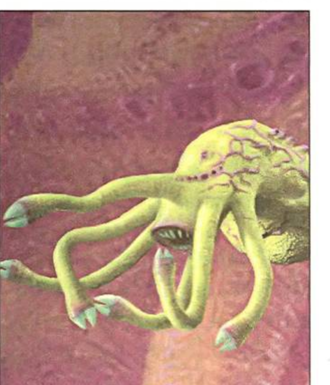
➢ **Popper**
Schwierigkeitsgrad: schwer
Waffe: Explosionswaffe
Gegenmaßnahme: AP, INC und EXP

Der Popper nähert sich dem Opfer mit hoher Geschwindigkeit und explodiert, sobald er angekommen ist.



➢ **Psimorph**
Schwierigkeitsgrad: hoch
Waffe: Psi
Gegenmaßnahme: biologische Waffen

Die hohe Psi-Stärke und die Fähigkeit, zu fliegen machen den Psimorph zu einem gefährlichen Gegner, der ganz oben auf der Abschußliste stehen sollte.



➢ **Queenspawn**
Schwierigkeitsgrad: mittel, da Einsatzziel in Alien-Dimension
Waffe: unbekannt
Gegenmaßnahme: EXP, INC, Gas

Die Queenspawn ist nur in der Spawning Chamber anzutreffen. Mit ihr beginnt der Alien-Zyklus. Sobald die Queenspawn vernichtet wird, können sich keine neuen Aliens entwickeln.



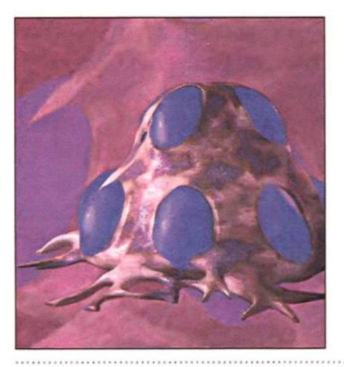
➢ **Skeletoid**
Schwierigkeitsgrad: schwer
Waffe: diverse Ausrüstungsgegenstände
Gegenmaßnahme: Psi, AP

Die Fähigkeit zu schweben und die relativ hohe Intelligenz machen den Skeletoiden zu einem gefährlichen Gegner. Er verwendet technisch hochstehende Ausrüstungsgegenstände.



➢ **Spitter**
Schwierigkeitsgrad: einfach
Waffe: biologische Waffe
Gegenmaßnahme: Psi, STUD

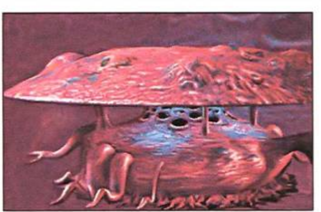
Der Spitter ist an seinem länglichen Schlund zu erkennen, der in der Lage ist, einen Strom von Mikroorganismen zu verschießen. Dieses Gemisch zersetzt viele Formen von Rüstungen und organischen Materialien. Die Gefährlichkeit des Spitters liegt in der großen Reichweite seiner Angriffswaffe.



Die Gebäude der Aliendimension

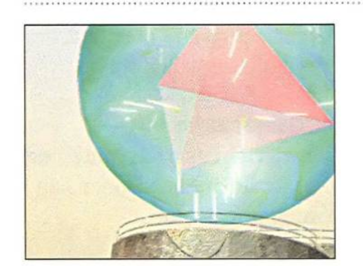
➢ Alien Farm

Hier werden die verschiedensten Arten von Flora und Fauna kultiviert. Abgesehen von Einflüssen auf die Nahrungsversorgung, besitzt dieser Gebäudetyp einen strategisch geringeren Wert.



➢ Control Chamber

Die lilafarbenen Kontrolleinheiten des Kontrollzentrums werden schwer bewacht. Skeletoiden und ein koordinierender Psimorph schützen das Nervensystem der Aliens.



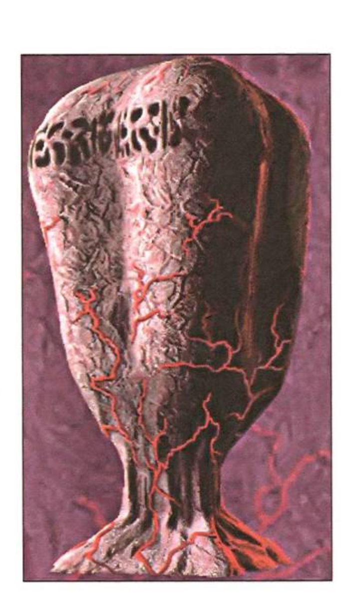
➢ Dimension Gate

Das Dimension Gate ist die Zufahrt der Aliens in die irdische Dimension. Durch dieses Tor gelangen alle UFOs nach Mega-Primus.



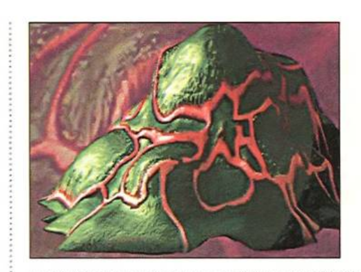
➢ Dimension Gate (Building)

Dieser Gebäudetyp vereint drei Dimension Gates, mit deren Hilfe die Aliens in die irdische Dimension gelangen. Das Dimension Gate Building ist das letzte Missionsziel.



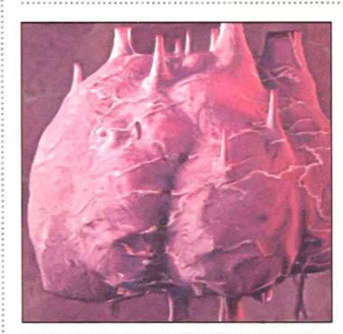
➢ Food Chambers

In den „Futter-Silos“ müssen alle organischen Generatoren zerstört werden. Da die Nahrungsmittelversorgung eine empfindliche Schwachstelle darstellt, werden die Food Chambers von zahlreichen Spittern und einigen Anthropoden bewacht. Wegen der labyrinthartig angelegten Gänge sollten einige XCOM-Mitarbeiter Marsec Elerium Armour tragen. Die drei Generatoren können sehr leicht aus einem mitten zwischen ihnen gelegenen Gebäude zerstört werden. Interessant für alle XCOM-Fans dürften die versklavten Aliens sein, die unbeteiligt umherwuseln: Es handelt sich dabei um Sektoiden, die in den Vorgänger-Versionen Angst und Schrecken verbreiteten. Nach deren Befreiung dürften sich die Beziehungen zur Mutant Alliance verbessern.



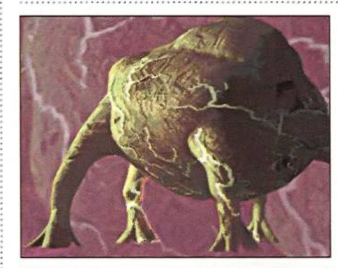
➢ Incubator

Im Incubator werden die Alieneier ausgebrütet. Hier sind vor allem Multiworms und natürlich Hyperworms anzutreffen. Zur Ausschaltung der Basis müssen alle Controller zerstört werden.



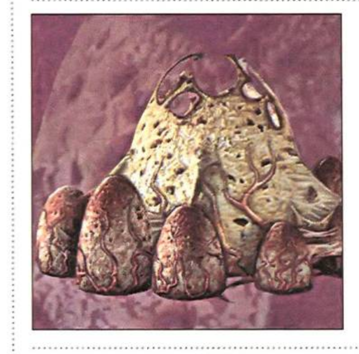
➢ Maintance Factory

Diese Fabrik erzeugt Nährstoffe und Energie für alle anderen Gebäude. Von hier aus werden die wertvollen Ressourcen durch die gesamte Siedlung gepumpt.



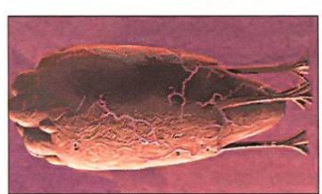
➢ Megapod Chambers

In diesen Kammer müssen alle lilafarbenen kokonartigen Gebilde zerstört werden. Hier sind Psimorphe, Skeletoide und Spitter anzutreffen.



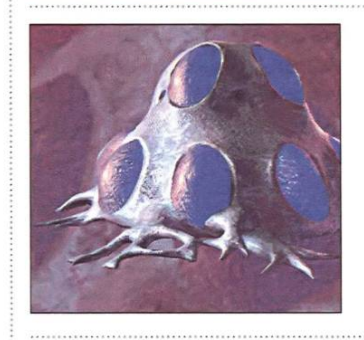
➢ Organic Factory

Dieses Gebäude besitzt einen hohen strategischen Wert für die erfolgreiche Invasion der Alien Dimension. Es produziert die UFOs in Form von pilzähnlichen Gebilden, die später zu Raumschiffen heranwachsen. Nach der Vernichtung dieser „Pilze“ werden keine weiteren UFOs hergestellt.



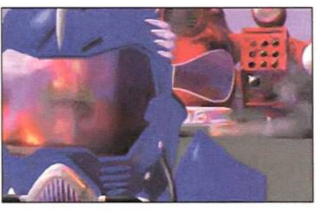
➢ Sleeping Chambers

Hier ruhen die Anthropoden und Skeletoiden, während sie auf ihren Einsatz warten.

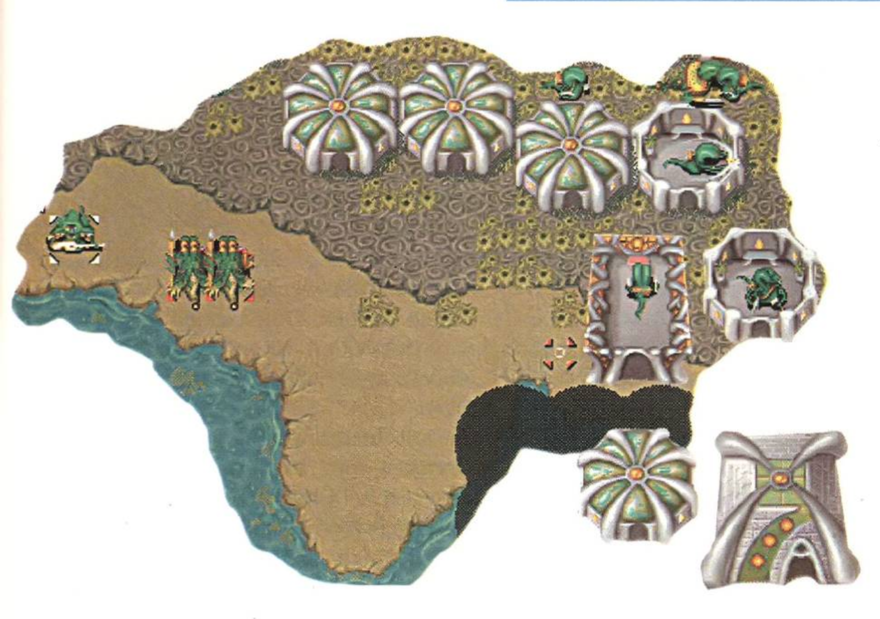


➢ Spawning Chamber

Hier ist eine Queenspawn anzutreffen. Sie legt die Eier, mit denen der Alienzyklus beginnt. Nach dem Ableben der Queenspawn wachsen keine weiteren Eier heran, und der Nachschub an Aliens bleibt aus.



Und wieder einmal siegte das Gute!



Warwind

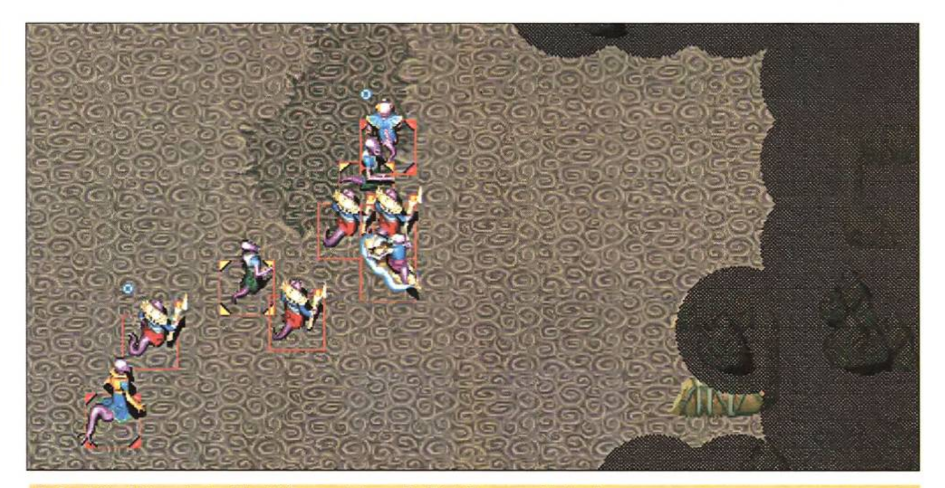
Auf dem fernen, unwirtlichen Planeten Yavaun kämpfen vier Völker um die Vorherrschaft: Die schlangenartigen, grausamen Tha' Roon wollen ihr ehemaliges Imperium wiedervereinigen. Die echsenähnlichen Obblinox waren einst die Armee der Tha' Roon und rebellieren jetzt gegen diese. Auch die offenbar von Pflanzen abstammenden Eaggra kämpfen gegen die Versklavung durch die Schlangenwesen. Die Shama' Li dagegen wollen die Völker in Frieden vereinen ...

Alle vier haben ihre Vor- und Nachteile. Dem Spieler werden für jedes Volk jeweils sieben Aufgaben gestellt, die er erfolgreich abschließen muß. Die zur Verfügung stehenden Einheiten werden im Lauf des Spiels durch die Erforschung von Bioaufwertungen verbessert. Jedes Volk verfolgt hierbei auch seine eigenen Pläne. Die unverbesserlichen Tha' Roon haben nichts anderes im Kopf, als die anderen Völker zu beherrschen, mit Ausnahme der Shama' Li: Sie gilt es zu vernichten. Das Ziel der Obblinox ist es, gegen die Tha' Roon zu kämpfen und ihre Unterdrückung zu beenden. Die Eaggra wollen ihren eigenen Staat gründen. Die Shama' Li halten sich für das auserwählte Volk von Yavaun. Sie schützen die geschichtlichen Stätten dieser Welt und sammeln hierbei das Wissen aller Völker.



Die Tha' Roon

Die Tha' Roon waren einst die unangefochtenen Herren Yavauns und haben dementsprechend strukturelle Vorteile gegenüber den anderen Rassen. So können sie meist auf bestehende Bauten zurückgreifen und besitzen die besten Allzweckkämpfer und teilweise einen technologischen Vorsprung. Außerdem befinden sich ihre Stellungen meist in strategisch wichtigen Abschnitten.
Aber es gibt auch Nachteile: Die Tha' Roon sind als elitäre Rasse nicht besonders zahlreich, und da sie immer nur für sich haben arbeiten lassen, sind ihre Baufähigkeiten schlecht entwickelt, die Ausbildung dauert sehr lange und ist entsprechend teuer.



Auf geht's: Mitsamt der Verstärkung rücken die Tha' Roon nach Norden vor

Mission 1

Vier Elitekämpfer müssen ein Arbeitslager voller abtrünniger Eaggra vernichten, es darf keine Überlebenden geben. Das eigene Clan-Oberhaupt muß unbedingt geschützt werden, denn sobald der Anführer eliminiert ist, ist die Mission fehlgeschlagen.
Der Ausgangspunkt befindet sich in der südlichen Region der Karte. Hier beginnen die Elitekämpfer mit der Aufräumaktion. Die Einheiten sollten aber nicht einfach loslaufen, um die Eaggra zu vernichten, da die ersten feindlichen Trupps von ganz allein angreifen. Jeweils eine Zusatzeinheit befindet sich noch südöstlich vom Startpunkt und etwas im Nordwesten. Das Arbeitslager liegt im Norden und sollte erst ganz zum Schluß ausgeschaltet werden.

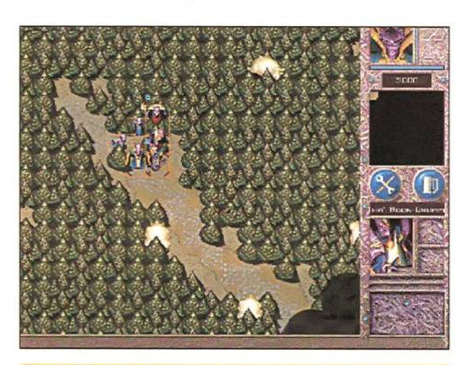


Vorsicht vor den Elektrozäunen!

Bei der Brücke müssen die Eliteeinheiten vorsichtig sein, da hier gegnerische Truppen aus dem Westen angelockt werden. Ansonsten ist die Mission nicht weiter schwierig, wenn sich die Einheiten vorsichtig und vor allem immer geschlossen vorwärts bewegen.

Mission 2

So kann es gehen: Einst ließen die Tha' Roon andere für sich schuften, jetzt müssen sie selbst anpacken.



Das Gelände ist nicht besonders günstig

Die abkommandierte Truppe soll eine voll funktionstüchtige Stadt aufbauen. Hierzu sind fünf Unterkünfte (Herrenhäuser), ein Gerichtshof (Zitadelle), ein Gasthaus (Prunksaal) und eine technische Einrichtung (Labor) zu bauen. Um das dortige Wild kümmert man sich besser sofort, da die Tiere entweder die Häuser vernichten oder während eines Kampfs den Truppen nur zusätzliche Mühe machen.

Gleich beim Ausgangspunkt im Nordwesten kann mit dem Bau der Stadt begonnen werden. Hierzu bildet man erst einmal eine kleine Lichtung, bevor die ersten benötigten Gebäude entstehen. Hin und wieder tauchen feindliche Einheiten in kleineren Gruppen auf. Gehen die eigenen Truppen sofort in aller Härte gegen sie vor, dürften sich keine Probleme ergeben. Die Einheiten sollten aber besser nicht auf die Idee kommen, in der Gegend umherzuziehen, um Feinde aufzuspüren und zu vernichten. Es reicht durchaus, das eigene Gebiet zu verteidigen. Die Kampfeinheiten lassen sich im Labor auch ausbilden, dies macht sie schlagkräftiger. Unbedingt nötig ist das zwar nicht, es schadet aber auf keinen Fall.

Mission 3

Die Shama' Li haben angeblich einen Clan-Führer der Tha' Roon vor dem sicheren Tod durch die Eaggra gerettet. Dies ist jedoch nur ein leicht zu durchschauender Versuch, sich wieder bei den Schlangenwesen einzuschmeicheln. Ziel dieser Mission ist es also, einen Kriegertrupp zum Shama' Li-Dorf Hilkama zu führen und dieses zu vernichten. Es darf kein Shama' Li-Krieger am Leben bleiben. Als erstes wird das Gebiet wieder von Wildtieren gesäubert.
Danach entstehen sofort ein Gasthaus und ein Gerichtshof. Im Gasthaus tauchen die unterschiedlichsten Tha' Roon-Einheiten auf, die dann auch angeworben werden können. Es sollten vorerst nur Diener und Krieger in die eigenen Reihen aufgenommen werden, denen später im bald gebauten Labor eine gute Ausbildung zukommt. Sobald einige Einheiten angeworben und ausgebildet sind, ziehen sie in den Kampf. Hierbei darf die Verteidigung der Stadt aber nicht völlig außer acht gelassen werden, ein paar Trupps sollten bleiben. Durch einen ausgebildeten Architekten ist es möglich, stabile Mauern zu errichten, die gegen Feinde einigen Schutz bieten. Sobald eine Akademie errichtet ist und im Labor Forschung betrieben wird, kann der Architekt auch sehr schöne Tretminen zur Verteidigung des Lagers legen. An der westlichen Küste befindet sich ein feindliches Schiff. Die mittlere Brücke muß zuerst von einem Diener ausgebaut werden.



Auf einer künstlichen Lichtung entstehen die ersten Bauten



Direkt am Startpunkt bauen die Tha' Roon ihr Quartier

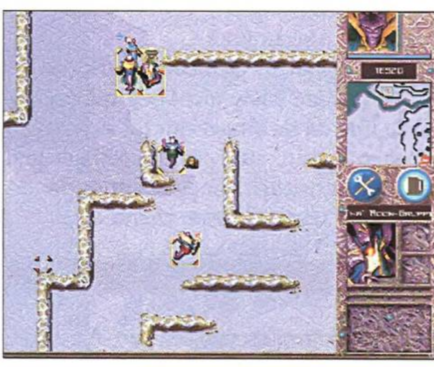


Vorsicht, Seeungeheuer!

Es sollten sich aber auch ein paar Kampfeinheiten auf der Brücke befinden, da ein Seeungeheuer im Wasser sein Unwesen treibt. Auf der anderen Seite der Brücke liegt das Dorf der Shama' Li. Vor den Türen der feindlichen Gebäude müssen die Einheiten vorsichtig sein, da ihnen die dortigen Energiebarrieren empfindlichen Schaden zufügen können. Ansonsten hält sich der Widerstand in Grenzen, und die Erfüllung der Aufgabe gestaltet sich mit den ausgebildeten Kämpfern nicht weiter schwierig.

Mission 4

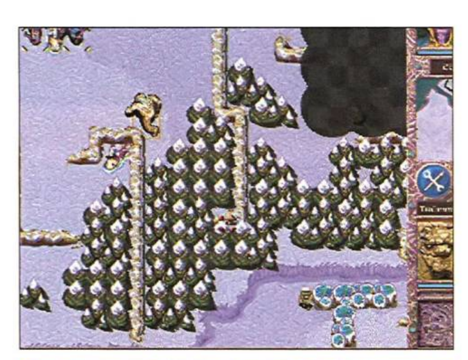
Der Rebellen-Clan der Obblinox hat die Loyalität gegenüber den Tha' Roon verletzt. Der Anführer muß gefunden und



Hier oben scheint alles ruhig...



hingerichtet werden. Aus diesem Grund soll das Tha' Roon-Kommando einen frei umherlaufenden Trümmerteufel mit Hilfe von Magie gefangennehmen und ins eigene Dorf bringen. Das Rebellendorf, das sich etwa in der Mitte der Karte befindet, ist ein harter Brocken. Die Aufständischen greifen sehr schnell an, und zwar gleich mit etwa zwanzig Einheiten.
Um den Auftrag mit dem Trümmerteufel zu bewältigen, müssen die Tha' Roon einen Telepathen ausbilden. Dazu bedarf es zunächst einer Universität. Dort kann dann ein Diener zum Hellseher aufsteigen. Sobald vier davon zur Verfügung stehen, läßt sich einer von ihnen zum Telepathen befördern. Der muß nun den Zauber der „Stimme der Macht" erlernen. Hierzu ist es erforderlich, ein Haus der Magie zu errichten, in dem der Zauberspruch von einem Magier erforscht wird. Welcher Spruch letzten Endes dabei herauskommt, ist jedoch vom Zufall bestimmt. Sobald ein einziger Magier einen Zauberspruch erforscht hat, steht dieser wiederum sämtlichen Magiern des betreffenden Clans zur Verfügung.



Der Trümmerteufel ist willens, die Tha' Roon zu begleiten

Der Trümmerteufel befindet sich in der nordöstlichsten Ecke des Einsatzgebiets und ist zunächst nur als brauner Fels auszumachen. Schnell wird eine Einheit zur Identifikation hingeschickt. Ist dies erledigt, sendet man den Telepathen aus, der den Trümmerteufel mit Hilfe von Magie gefangennimmt.
Sobald er mit dem Magiefeld zur eigenen Basis gebracht wurde, ist der Auftrag erfolgreich erledigt.

Mission 5



Für diese Mission werden viele Einheiten benötigt



Wenn alles klappt, bleiben nur rauchende Trümmer zurück

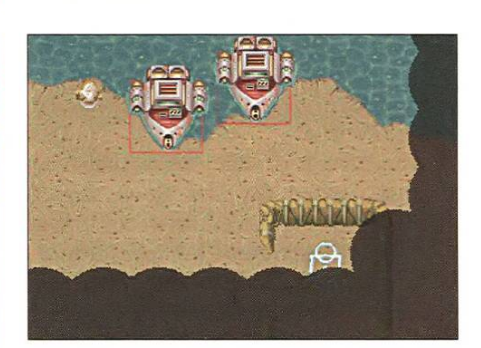
Die Obblinox haben einen Anschlag auf den Hohen Ältesten Min' Nin der Tha' Roon verübt und glauben nun, ungestraft davonzukommen. Ihren wichtigsten Stützpunkt gilt es anzugreifen, und nebenbei ist ihr oberster Anführer zu vernichten.
Als erstes sind wieder ein Gasthaus und ein Labor zu errichten. Im Gasthaus müssen zunächst soviel kampffähige Einheiten wie möglich angeworben und dann im Labor ausgebildet werden. Die Obblinox befinden sich unten auf der Karte. Es handelt sich hier um eine sehr umfangreiche Basis, daher bedarf es einer großen Anzahl eigener Einheiten. Je besser diese ausgebildet sind, um so größer ist die Chance, die Mission heil zu überstehen. Die Obblinox-Zauberer stellen eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar.
Sie können mit einer einzigen Magie-Explosion gleich mehrere Einheiten vernichten. Der eigene Nachschub wird am schnellsten mit Kreuzern oder auch Lastwagen zur Obblinox-Basis transportiert.



Hier soll der Trümmerteufel untergebracht werden

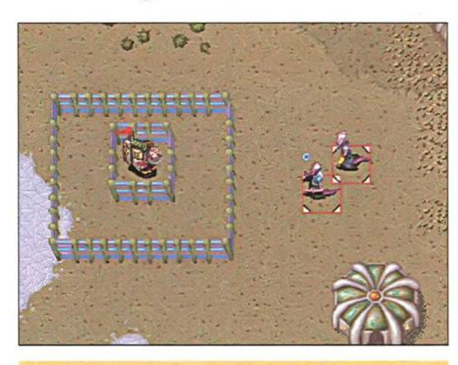
Mission 6

Die Obblinox sind so gut wie ausgeschaltet. Die Tha' Roon können sich daher erneut den Eaggra zuwenden und die Rebellion beenden. Die Eaggra haben hinter ihrer Front ein riesiges Waffenlager errichtet. Dies ist nur leicht bewacht und muß zerstört werden. Das Einsatzkommando soll daher eine Bombe zum Waffenlager der Eaggra bringen und sich dann schnell am vorgegebenen Ort in Sicherheit bringen. Das klingt nach einem Himmelfahrtskommando...



In geheimer Mission...

Bei dieser Mission können keine Gebäude errichtet werden. Vom Ausgangspunkt aus liegt die Bombe im nordwestlichen Abschnitt des Einsatzgebiets. Die dortige Zitadelle wird kurzerhand eingenommen, dann rücken die Einheiten weiter zur Brücke im mittleren Osten. Vorsicht, dort wartet wieder einmal ein Seeungeheuer, das erst ausgeschaltet werden muß.

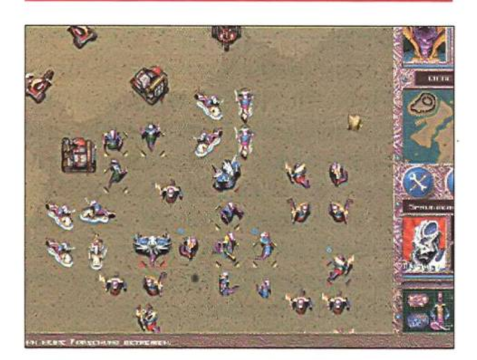


Hmmm, was ist denn davon zu halten?

Auch im Wald sollten sich die Einheiten vorsichtig bewegen, denn dort haben sich Feinde versteckt. Man läßt sich möglichst

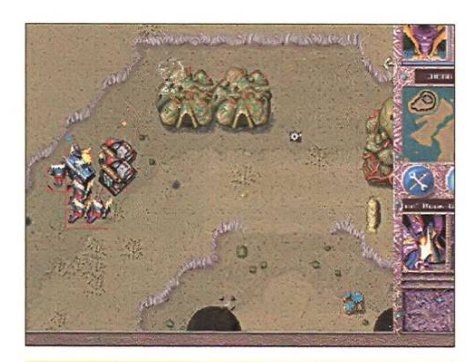
wenig in einzelne Kämpfe verstricken, da kein zusätzlicher Nachschub zur Verfügung steht. Hinter der Brücke schlagen sich die Einheiten durch den Wald nach Süden durch. Hierbei bleiben sie am besten in der Nähe des Flußufers. Am äußersten unteren Rand der Karte halten sie an und legen die Bombe am Eingang des Waffenlagers ab. Der Sprengkörper muß durch die Tür von außen zu sehen sein, sonst funktioniert es nicht. Der Fluchtpunkt befindet sich in Form eines Magiefeldes oben links.

Mission 7



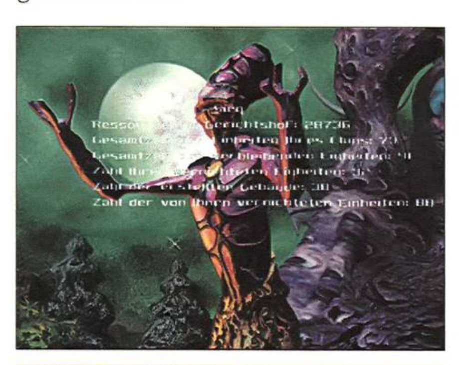
Die Tha' Roon rüsten sich zum letzten Gefecht

Die Shama' Li haben sich mit den letzten Eaggra-Rebellen verbündet. Das Machtzentrum ist der Universitätsberg Caranei. Sollten die Tha' Roon siegen, kann sie der Premierminister des Todes zum entscheidenden Kampf fordern. Denn dann werden sie Anrecht auf den Thron von Yavaun errungen haben. Es müssen alle Shama' Li und Eaggra getötet werden, anschließend dürfen die verbliebenen Truppen gegen den Premierminister um den Thron kämpfen.
Erst einmal sind ein Gasthaus, eine Zitadelle und mehrere Herrenhäuser zu bauen. Anschließend machen sich ein oder zwei



Die Tha' Roon dringen bis zum Universitätsberg vor und zerstören alles

Diener auf den Weg, um die Ressourcen im äußersten Südwesten zu holen. Ein Labor ist bereits an der nordöstlichen Küste errichtet und braucht nur noch in Besitz genommen zu werden.
Jetzt kann man sich ein wenig Zeit lassen und mehre Einheiten anwerben und ausbilden. Steht dann eine größere Anzahl davon zur Verfügung, nehmen sich diese den Gegner vor und stampfen ihn nach Möglichkeit in den Boden.
Der Premierminister des Todes greift dann die Basis der Tha' Roon an. Es müssen daher auch hier noch genügend Einheiten zurückbleiben, um diese verteidigen zu können.



Die Tha' Roon sind eben doch die geborenen Herrscher...



Der Premierminister greift das Lager an

Die Obblinox

Die Obblinox sind die perfekten Krieger und außerdem hervorragende Baumeister, denn sie sind körperlich allen anderen Völkern überlegen. Das bringt allerdings auch Nachteile mit sich: Ihr hohes Gewicht macht sie schwerfällig und langsam, überdies sind magische Fähigkeiten bei ihnen nicht sonderlich entwickelt.

Mission 1

Die edlen Tha' Rhoon-Gebieter benötigen einen Einsatzstützpunkt. Von dort aus werden sie Krieg gegen die Shama' Li führen. Der Stützpunkt muß unbedingt vor den Eaggra- und Shama' Li-Rebellen geschützt werden. In der näheren Umgebung treiben gefährliche Kreaturen ihr Unwesen. Es ist aber nicht besonders schwer, sie auszuschalten.

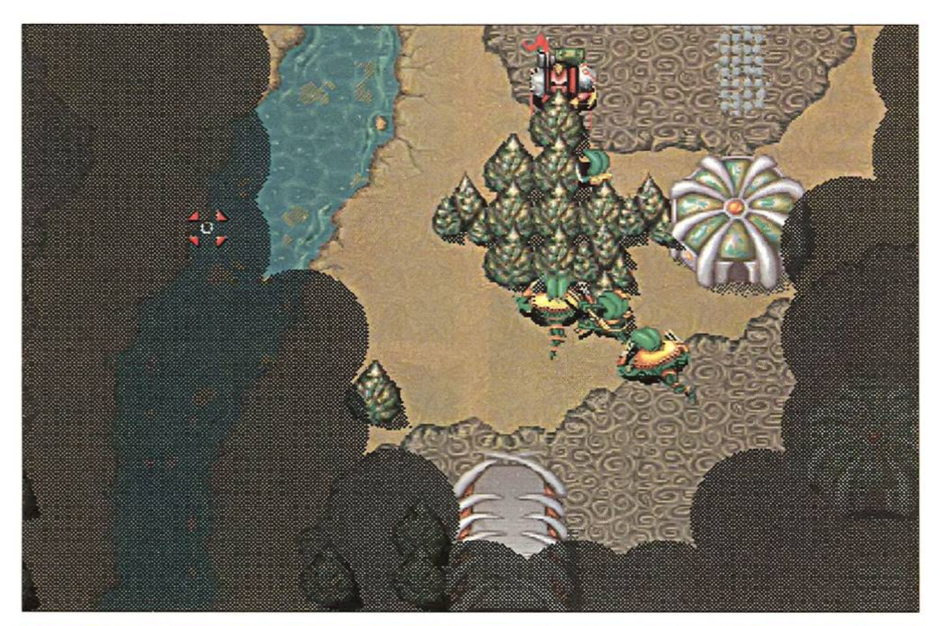


Die Obblinox machen sich fleißig ans Werk

Der vorhandene Arbeiter sollte als erstes sieben weitere Schlafsäle bauen, damit Arbeiter zur Verfügung stehen. Sobald mehrere Arbeiter verfügbar sind, wird eine Festung gebaut. Hier lassen sich Ressourcen lagern und verteilen. Anschließend ergänzt eine Met-Schenke das Stadtbild, wo die Obblinox neue Arbeiter rekrutieren. Schließlich ist der Militärstützpunkt zu errichten. Es ist unbedingt erforderlich, daß zwei Veteranen ausgebildet werden, um die Mission zum Abschluß zu bringen. Um einen Veteranen auszubilden, wird ein Arbeiter in den Militärstützpunkt beordert und mit der entsprechenden Anweisung trainiert.

Mission 2

Die hochgeschätzten Tha' Roon haben die Eaggra nördlich von der augenblicklichen Position geschlagen. Viele Verräter sind jedoch entkommen und ziehen nach Süden, um Schutz zu finden. Sie dürfen auf keinen Fall das Wilde Land erreichen.
Im Wilden Land wären sie unauffindbar und könnten nicht mehr aufgehalten werden, da sie sich ihren Brüdern anschließen würden. Die Obblinox müssen


Die Eaggra müssen aufgehalten werden

dies verhindern. Diese Mission ist sehr einfach und kurz. Es sind nur zunächst die fliehenden Eaggra zu vernichten und anschließend die stehenden. Sofern auch nur ein einziger Eaggra entkommt, ist die Mission nicht von Erfolg gekrönt.

Mission 3

Es befinden sich Verräter unter den Obblinox. Einer der eigenen Clans hat sich gegen die anderen Stämme und gegen die Herrschaft der Tha' Roon erhoben.


Auf der Suche nach den Verrätern

Der Stützpunkt wird auf den Ruinen von Gabbel, in der Nähe der Grauwassersümpfe, errichtet. Hierzu gehören wieder


Daheim muß die Infrastruktur stimmen

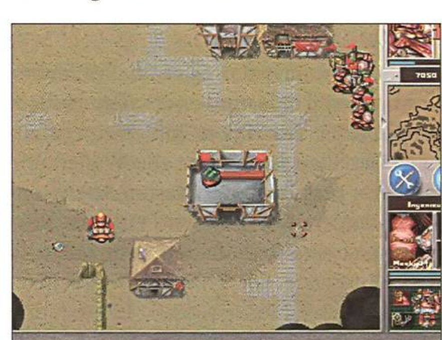
mehrere Schlafsäle, eine Festung, eine Met-Schenke und ein Militärstützpunkt im Nordwesten. An dieser Stelle finden sich auch die benötigten Ressourcen.
Im Nordosten befindet sich ein Shama' Li-Dorf. Die feindlichen Shama' Li-Einheiten werden noch vor dem eigentlichen Ziel ausgerottet, sobald einige Veteranen zur Verfügung stehen. Im äußersten Südosten liegt das Hauptziel. Es darf kein rebellischer Obblinox entkommen. In dieser Mission steht leider keine Kathedrale zur Verfügung, so daß hier keine Magie verfügbar ist.


Das habt ihr nun davon, Verräter!

Es müssen daher ständig Nachschubeinheiten angeworben und ausgebildet werden.

Mission 4

Ziel ist es, Pläne der Tha' Roon aus der Penthedium-Zitadelle zu stehlen. Die Obblinox-Ehre soll wieder hergestellt werden. Die dickfelligen Vasallen wollen sich nicht länger untereinander bekämpfen, nur um loyal zu sein. Die Einheiten dürfen bei diesem Auftrag nicht entdeckt werden und keine Magie verwenden. Eventuelle Kämpfe mit den Tha' Roon sind ebenfalls zu vermeiden. Die Obblinox täuschen Loyalität vor, indem sie zuerst die Ruinen der Shama' Li-Beschützer vernichten. Alle Shama' Li-Einheiten und andere Wesen vor Ort sind zu töten. Mit dem gestohlenen Dokument aus der Tha' Roon-Zitadelle kehren sie zum Ausgangspunkt zurück. Dabei dürfen nicht mehr als acht Einheiten in etwaigen Scharmützeln mit den Tha' Roon verloren gehen.
Die Obblinox-Einheiten landen mit einem Lastkahn im Einsatzgebiet. Die Einheiten ziehen vom Ausgangspunkt zuerst in den westlichen Teil der Karte. Die dortigen Shama' Li sind in jedem Fall auszuschalten. Die zur Verfügung stehenden Einheiten reichen hierfür ohne weiteres aus. Im Osten befindet sich bereits ein Obblinox-Dorf, das von den Einheiten kurzerhand beschlagnahmt wird.


Das Dorf eignet sich gut als Stützpunkt

Die vorhandenen Einheiten werden einer Bioaufwertung unterzogen, und das Dorf produziert unterdessen neue Rekruten. Um das Wasser vorm Dorf zu überwinden, bedarf es eines Kreuzers, und für diesen wird ein Ingenieur benötigt. Er steht zur Verfügung, wenn man einen von vier Arbeitern in der Werkstatt ausbildet. Da dieser dadurch aber nur befähigt ist, Lastkähne zu bauen, muß auch ein Lastwagen im Spiel sein, um schließlich den Kreuzer herstellen zu können. Das Zielgebiet liegt oben links, die Einheiten setzen mit dem Kreuzer über das Wasser und töten die dortigen Mondra' Harth.



Mission 5

Die Tha' Roon befinden sich am Rande eines Bürgerkriegs, die Obblinox sollen ihren Clan zur Tha' Roon-Hauptstadt Grue Pan führen.



Hier sind wir falsch: Die Spione sollten besser unentdeckt bleiben

Hierbei gibt sich der Clan als Waffenlieferungstrupp aus und muß den Hohen Ältesten der Tha' Roon, Min Nin, ermorden. Der Plan lautet, erst die Waffen abzuliefern und dann den besten Attentäter auszusenden. Min Nin wird auf dem Rathausplatz eine Rede halten, sein Tod soll den Untergang der Tha' Roon einleiten. Anschließend müssen die Truppen zum Ausgangspunkt zurück.
Die vier Spione sind bereits mit Waffenkisten ausgerüstet. Sie werden nach unten links geführt und fahren mit dem dort wartenden Kreuzer zum anderem Gruppenteil im Nordosten. Dann begeben sich die Einheiten mit dem Kreuzer zur Tha' Roon-Insel, um die Waffen ins Lager zu bringen. Die Spione schleichen sich auf den Platz in Ober-Tha' Roon.



Min Nin ahnt noch nichts von seinem Glück

Dort wird Min Nin kurzerhand umgebracht. Die Einheiten flüchten dann mit dem Kreuzer zurück zur Obblinox-Gruppe im Nordosten, um mit ihr zum Ausgangspunkt zu fahren.

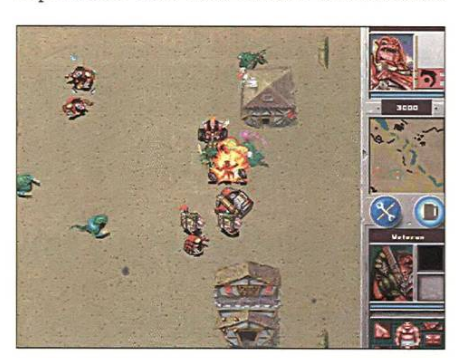
Mission 6

Die Obblinox sollen mit ihren Streitkräften den Zwillingsstädten Albierta und Sul Deos zur Hilfe eilen, die von Eaggra angegriffen werden. Die Eaggra haben Gerüchten zufolge ein gewaltiges Tier gefangen und gezähmt. Sie geben überdies den Obblinox die Schuld an ihrer Niederlage, obwohl diese nur Befehle der Tha' Roon ausgeführt hatten. Das kann man nicht auf sich sitzen lassen.



Die Eaggra sind sehr stark, also Vorsicht!

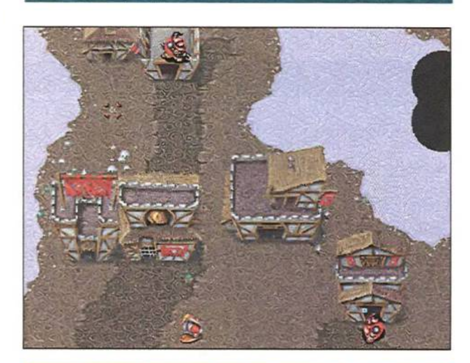
Der Obblinox-Kommandeur bleibt zusammen mit einem Diener am Ausgangspunkt zurück. Die restlichen Einheiten dringen sofort in die Stadt ein und vernichten alle dortigen Eaggra-Truppen. Die fliehenden Obblinox-Einheiten müssen gerettet und daher eingefangen werden. Anschließend ist schnell die Stadt zu reparieren und eine Armee aufzubauen.



Um die Zwillingsstädte tobt ein heftiger Kampf

Der Obblinox-Kommandeur baut mit dem Diener am Ausgangspunkt am besten ein zweites Dorf inklusive Armee auf, da die Eaggra bereits nach kurzer Zeit in Überzahl angreifen. Aus dem ersten Dorf können dann auch die Schätze einkassiert werden.

Mission 7



In der Stadt können die Obblinox in Ruhe eine große Armee aufbauen



Die Tha' Roon werden schwächer. Der Kampf der Obblinox geht daher über Spionage hinaus, und sie greifen an deren stärkstem Punkt, der Zitadelle der Türme, an, von wo aus der Premierminister der Tha' Roon seine Einheiten befiehlt. Sämtliche Feinde sind zu vernichten.



Immer feste drauf: Kein Gegner darf entkommen

Diese Mission ist eigentlich nur reine Formsache, da sich in der Stadt in Ruhe eine große Armee aufbauen läßt und die Tha' Roon Schritt für Schritt vernichtet werden können.



Das Ziel ist erreicht: Die Obblinox haben gewonnen

Die Eaggra

Das Volk der Eaggra ist groß – das ist sicherlich einer der entscheidenden Vorteile gegenüber den anderen Völkern. Außerdem sind sie gute Baumeister, sind schnell und haben gute Späher. Im militärischen Bereich müssen sie sich vor allem auf ihr taktisches Geschick verlassen, denn ihre Angriffe sind nicht sonderlich durchschlagkräftig, und meist agieren sie aus einer schlechten strategischen Position.

Mission 1

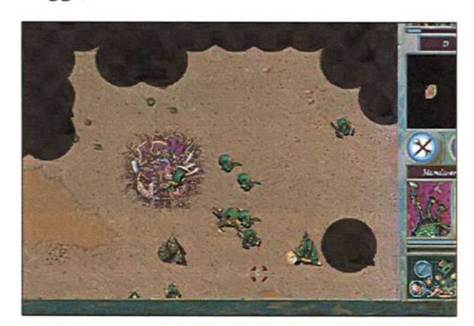
Die Eaggra wollen sich gegen die unterdrückenden Obblinox erheben. Dazu bedarf es erst einmal einer vernünftigen Operationsbasis. Diese soll wunschgemäß aus fünf Treibhäusern, einer Keimzelle,



Auf geht's! Die Eaggra erheben sich gegen die Obblinox-Bewacher

einem Spalier und einer Plantage bestehen. Sämtliche Obblinox und Wildtiere im Einsatzgebiet müssen getötet werden. Die Eaggra sollten sich jedoch vor den Tha' Roon hüten. Sofern einige davon auftauchen, gilt es, auch diese zu eliminieren. In diesem Szenario steht keine Baumschule und keine Oase zur Verfügung. Auch das erforderliche Spalier muß erst erforscht werden, bevor es erbaut werden kann.

Am Startpunkt stehen bereits einige Obblinox-Truppen, die sofort vernichtet werden. Dann baut man eine Plantage und bearbeitet das Land, um Geld zu verdienen. In der Zwischenzeit zerstören die Eaggra die Obblinox-Gebäude.



Die Eaggra beginnen mit dem Bau einer Basis

Die Basis darf jetzt ruhig innerhalb der Absperrungen der Obblinox entstehen. Auf der rechten Seite der Karte befinden sich noch zwei Eaggra-Einheiten, die auf ihre Befreiung warten. Anschließend entstehen weitere Treibhäuser und eine Oase. Sobald drei Reisige zur Verfügung stehen, steigt einer von ihnen in einer Keimzelle zu einem Handwerker auf.

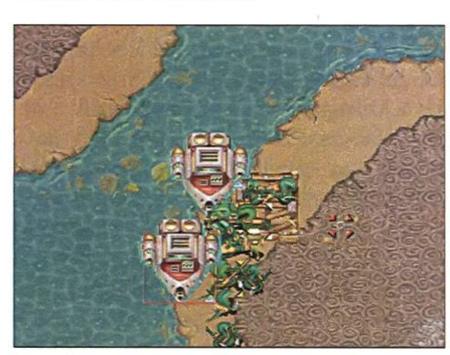


Die Basis nimmt so langsam Gestalt an

Der Handwerker beginnt nun mit dem Bau eines Spaliers. Im nördlichen Teil befinden sich noch wenige Einheiten der Tha' Roon, die der inzwischen gewachsenen Truppe der Eaggra aber wenig entgegenzusetzen haben.

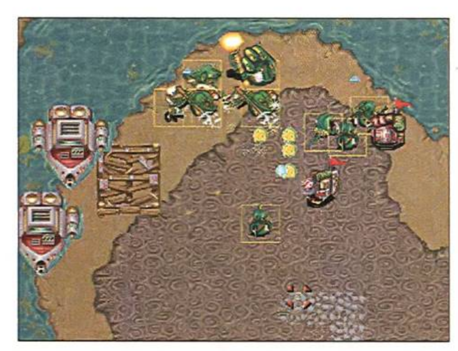
Mission 2

Die Eaggra haben den Auftrag, aus dem Obblinox-Stützpunkt Grump Waffen zu entwenden. Es sind zehn Waffenkisten zum vereinbarten Sammelpunkt zu bringen. Der Abbau von Ressourcen ist in dieser Mission zunächst nicht möglich, denn es steht keine Plantage als Bauoption zur Verfügung. Dafür können aber im Nordwesten Kundschaftereinheiten angeworben werden. Auch der Helfer Gyo, der sich dort befindet, schließt sich den Eaggra bereitwillig an, obwohl er dem Äußeren nach ein Shama' Li zu sein scheint. Gyo ist zudem noch kostenlos.



Die Eaggra landen per Schiff beim gegnerischen Lager

In dieser Mission ist Timing angesagt. Mit den Lastkähnen werden acht Einheiten zum Fähranleger im Norden transportiert, zwei begeben sich zu Fuß dorthin und fahren dann mit der pendelnden Fähre direkt ins Obblinox-Dorf. Die zwei Lastkähne fahren zur gleichen Zeit zum Anleger des Obblinox-Dorfes.



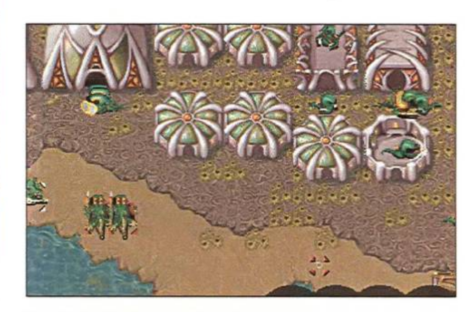
Mit etwas Glück greifen die Gegner stoßweise und nicht im Verbund an

Sämtliche Boote werden simultan entladen und die Obblinox vernichtend geschlagen. Gyo leistet hierbei sehr gute Dienste, indem er die stärksten Eaggra-Einheiten immer wieder heilt. Besonders auf den Clan-Führer muß er achtgeben. Das Waffenlager läßt sich nicht mit den maskierten Einheiten plündern, da sich vor dem Eingang eine Mauer befindet. Die Mauer ist also vorher zu entfernen.



Die getarnten Kundschafter haben das Waffenlager ausfindig gemacht

Was hier zählt, ist eine gehörige Portion Glück, damit die Obblinox-Einheiten nicht gleich in einem großen Haufen, sondern vereinzelt angreifen. Geschickte Spieler können auch einen der beiden Lastkähne nicht am Fähranleger, sondern nördlich oder südlich des Dorfs anlanden und dann von zwei Seiten angreifen.



Wenn die Überfall-Variante nicht gelingt, können die Eaggra auch mittels überzeugter Einheiten ein Lager im Norden errichten

Sind alle Obblinox vernichtet sind, brauchen die verbliebenen Kämpfer nur noch die zehn Waffenkisten zur Sammelmarkierung im Nordwesten zu bringen.

Mission 3

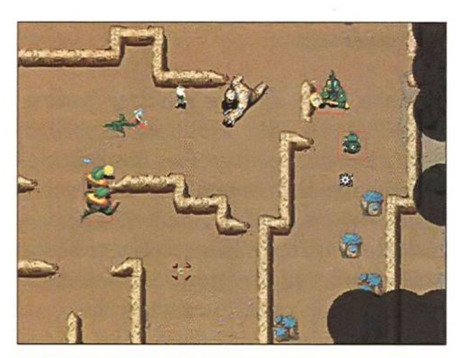
Die Don' Dien-Ruinen sind zu erkunden, und ein Stützpunkt ist zu errichten. Die Eaggra müssen sich dabei gegen die Shama' Li zur Wehr setzen.



Das kümmerliche Häuflein macht sich auf den Weg



Der Auftrag lautet, wenigstens 10.000 Ressourcen-Einheiten zu beschaffen. Die zum Aufbau des Stützpunktes benötigten Stoffe werden hierbei abgezogen. Bei den Ruinen im Südwesten und in der Mitte der Karte befinden sich genug Ressourcen, um eine kleine Armee aufzubauen. Mit dieser greift man dann das Shama' Li-Dorf im Nordwesten an und zerstört es. Dort errichten die Eaggra den eigenen Stützpunkt, da sich hinter dem Dorfplatz genug Kristalle zum Abbau befinden.



Im Zentrum des Gebiets wird es richtig gefährlich

Im Süden steht ein weiteres Shama' Li-Dorf. Es ist aber nicht erforderlich, es zu vernichten.

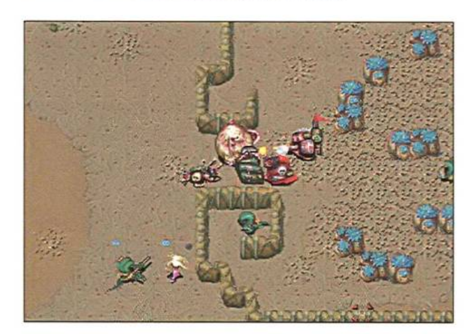
Mission 4

Die Obblinox halten in diesem Gebiet noch viele Eaggra in Sammellagern gefangen. Diese zu befreien, würde die eigene Truppe natürlich gut verstärken. Um den Gegner zu schwächen und zu bestrafen, sind dessen Einheiten dauerhaft auszuschalten.



„Elementar" (oben links) hilft tatkräftig mit, in den Lagern der Obblinox aufzuräumen

Im Südwesten befindet sich „Elementar". Diesen ehrfurchtgebietenden Koloß wirbt man kurzerhand an, um mit ihm zusammen die Shama' Li-Einheiten, die nordöstlich stehen, zu retten. Diese schließen sich auch gleich an. Es müssen alle Gebäude zerstört werden, da sich hierin immer wie-der Obblinox- oder Eaggra-Einheiten verstecken. Nun ziehen die Trupps weiter zur nächsten Obblinox-Stellung, die sich etwas nordöstlich der befreiten Shama' Li-Einheiten befindet. Um hineinzukommen, durchbricht man den Zaun und tötet die Feinde.



Voll auf die Mütze! Die Obblinox haben gegen die Übermacht kaum eine Chance

Die befreiten Eaggra schließen sich gleich an und beteiligen sich an der Beseitigung der Wächter. Zur Befreiung muß man sich ihnen nur so weit nähern, bis eine Art Gong ertönt. Dieser gilt als Zeichen für die gelungene Übernahme. Nordwestlich der Gefängnisanlage befindet sich eine einzelne Eaggra-Einheit, die noch aufgenommen werden muß. Eine zweite Obblinox-Stellung liegt weiter westlich, und nördlich davon die dritte. Mit diesen wird genauso verfahren wie mit der ersten. Die Eaggra-Einheiten erklimmen die Serpentinen im Nordwesten und wenden sich anschließend nach Südwesten. Über den dortigen schmalen Pfad erreichen sie die Insel, um dort die letzte Einheit zu befreien. Sie fndet sich ganz im Nordwesten des Eilands.

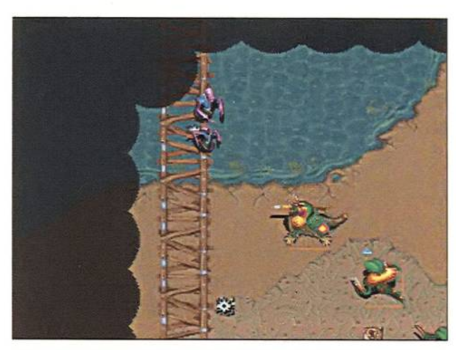
Mission 5

Die Shama' Li haben dem Eaggra-Clan beigestanden und geholfen, den Druiden Dui' Grau zu retten. Nun bekommen sie das Angebot, diesen Bund zu besiegeln. Der Hohe Älteste hat eine Skulptur (Baum) aus lebendem Holz gefertigt. Diese sollen die beauftragten Eaggra jetzt als Geschenk zum Heiligtum des Shama' Li-Ältesten bringen. Als Transportmittel dient ein Lastwagen, der zur vorgegebenen Stelle im Zentrum des Shama' Li-Dorfes zu geleiten ist.



Mit dieser starken Truppe sollte es gelingen, den Lastwagen sicher zu geleiten

Der Lastwagen wird erst einmal außerhalb der Gefechtszone gehalten. Die Grenadiere schießen vornehmlich aus den hinteren Reihen, um deren Reichweite und die Feuerkraft auszunutzen. Die auftauchenden Shama' Li-Einheiten verbünden sich beim Näherkommen mit den Einheiten der Eaggra, also nicht beschießen! Die Insel der Shama' Li hat einen Brückenzugang im Südwesten. In diesem Bereich drohen die ersten Gefechte mit den feindlichen Tha' Roon.



Die Tha' Roon halten die Brücke in Beschlag

Die Eaggra-Einheiten ziehen sich erst einmal nach Süden über die Brücke von der Insel zurück warten dort auf die sich nähernden Tha' Roon-Einheiten. Um deren Führer kümmert sich am besten die unterwegs gefundene und verbündete Heldin Eva. Nachdem alle Tha' Roons vernichtet sind, kann der Lastwagen mit der Statue auf die Insel und somit zum Endpunkt fahren.

Mission 6

Eine große Streitmacht der Eaggra soll nach Norden marschieren und außerhalb der Obblinox-Zwillingsstädte einen Stützpunkt errichten. Dann sind die Obblinox auszuschalten. Vor allem deren Ältesten und die drei Führer gilt es zu finden und zu vernichten.



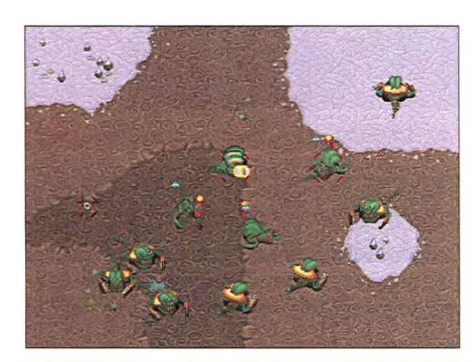
Schon am Startpunkt kommen die ersten Gegner

Um den Startpunkt herum befinden sich mehre Obblinox-Einheiten, die sofort angreifen. Von ihnen ist der Magier am gefährlichsten, da er große Explosionen hervorrufen kann. Diesen sollten die Eaggra also zuerst erledigen. In den Ruhepausen

zwischen den Angriffen baut man seinen Stützpunkt auf. Für eine schlagkräftige Armee bedarf es etwa fünfzehn Mann und wenigstens dreier Grenadiere. Damit man einen Grenadier erhält, muß ein Handwerker alle fünf Bioaufwertungen hinter sich haben. Sobald die benötigten Einheiten vorhanden sind, ziehen sie in den Kampf. Das komplette Obblinox-Dorf ist zu zerstören, da sich in den Gebäuden die Hohen Ältesten aufhalten.

Mission 7

Die Obblinox sind als Streitkraft ausgelöscht. Es bleibt daher nur noch eine einzige Bedrohung, die der Befreiung von den Tha' Roon im Weg steht. Die Tha' Roon haben sich um die Zitadelle der Türme gesammelt. Diese schwer einzunehmende Stellung ist am ehesten mit einer Belagerung zu knacken. Sobald genug Einheiten versammelt sind, wagen diese einen Einbruch. Ziel ist, sämtliche Tha' Roon zu vernichten und damit die Eaggra endgültig aus der Versklavung zu befreien.



Hier wäre der geeignete Ort, um das Lager aufzuschlagen

Es wird als erstes ein Stützpunkt im Südwesten errichtet, da nördlich davon Ressourcen zu finden sind. Danach baut man eine größere Armee mit etwa fünf Grenadieren auf und vernichtet das feindliche Tha' Roon-Dorf im Nordwesten komplett. Das einzige, was stehen bleibt, ist die große, etwas merkwürdig aussehende Zitadelle in der Mitte des Dorfs.

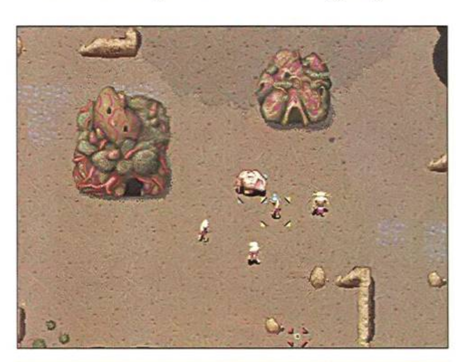
Die Shama' Li

Die Shama' Li sind die Magier auf Yavaun. Außerdem verfügen sie über gute Nahkampffähigkeiten, sind Meister der Tarnung und haben hervorragende Lernfähigkeiten, die sich in einer schnellen Ausbildung positiv auswirken.

Mission 1

Ein Kriegertrupp der Tha' Roon nähert sich der Shama' Li-Stadt Okana. Die Shama' Li sollen den Kriegern den Weg versperren. Diese müssen abgefangen und vernichtet werden, bevor sie die Stadt erreichen.

In dieser Mission steht kein Zunfthaus und kein Vorposten zur Verfügung.



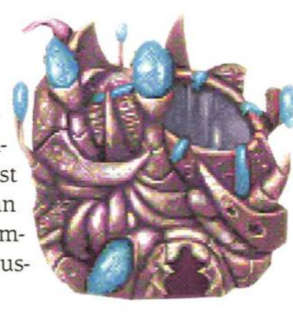
Dieser kleine Trupp wird nicht reichen, also muß eine Herberge her

Die Shama' Li errichten gleich eine Herberge, damit Einheiten angeworben werden können. Es befindet sich noch jeweils eine Einheit im Südosten und Südwesten, die ebenfalls die Truppe verstärken können. Die Tha' Roon nähern sich aus nördlicher Richtung, und der Schalchtenlenker der Shama' Li sollte die bis dahin zur Verfügung stehenden Leute sinnvoll einsetzen, um die Feinde anzugreifen und zu vernichten.

Mission 2

Die Obblinox haben die heiligen Ruinen von Ekim entweiht. Bisher ist es keinem Gesandten gelungen, sie zum Rückzug zu bewegen. Also gilt es, einen Stützpunkt in der Gegend zu errichten und die Obblinox mit Gewalt aus der heiligen Stätte zu entfernen.

Die Shama' Li ziehen den Stützpunkt im Osten hoch, da hier die notwendigen Ressourcen vorhanden sind. Die Obblinox befinden sich im Süden auf einer Insel. Es ist also erforderlich, neben einer etwas größeren Armee auch Diener für den Brückenbau mitzunehmen. Brücken werden von einem Eingeweihten konstruiert, sobald ein Zunfthaus gebaut wurde. Dessen Errichtung wiederum ist erst möglich, wenn eine Einheit im Tempel entsprechend ausgebildet wurde.



Anschließend legen die Shama' Li Brückenverbindungen zwischen den einzelnen Inseln in der Mitte des Gebietes an, die den Weg nach Süden ebnen. Sobald die Einheiten die Insel erreichen, stürzen sie sich auf die Obblinox und löschen sie vollständig aus.



Im Nordosten befinden sich ausreichend Ressourcen für den Bau einer Basis

Mission 3

Späher der Shama' Li berichten, daß sich eine verwundete Obblinox-Wissenschaftlerin durch gefährliches Gelände ihren Weg bahnt. Ihre Weisheit und ihr technischer Verstand sind sehr bedeutend für die Zukunft. Sie muß unbedingt gefunden und zum vorgegebenen Endpunkt des eigenen Clans geleitet werden.



Da steht sie und wartet: die Wissenschaftlerin der Obblinox

Das Auffinden der gesuchten Person ist nicht weiter schwer: Sie steht nur wenige Schritte südwestlich vom Startpunkt und wird also gleich aufgenommen. Dann marschieren die Einheiten durch das Kristall-Labyrinth in den Südosten der westlichen Insel. Die Wissenschaftlerin bleibt aus Sicherheitsgründen erst einmal zurück.

Die Einheiten dürfen bei dem Vormarsch aber noch nicht die Brücke überqueren. Hier läßt sich ein Großmeister anwerben. Auch trifft man unterwegs auf einige Eaggra, die ebenfalls angeworben werden können. Nachdem der Großmeister dabei ist, überqueren die Einheiten die



Die Wissenschaftlerin wird zum Schluß mit der Fähre übergesetzt



Eine Seefahrt, die ist nicht immer lustig...

Brücke zum mittleren, großen Inselteil. Hier befinden sich nur wenige Tha' Roon, die ausgeschaltet werden. Im Süden stößt man auf Ptasha Selver, den man ebenfalls anwirbt. Anschließend ziehen die Einheiten weiter zur Zitadelle im Osten der Insel, um diese einzunehmen. Dann wird die Wissenschaftlerin nachgeholt und mit der Fähre zu dem Obblinox-Dorf übergesetzt.

Mission 4

Das Leben des Eaggra-Druiden Dui Green ist in Gefahr. Sein Dorf hat sich geweigert, die Eaggra-Rebellen mit Waffen zu versorgen. Die Aufständischen bedrohen dafür jetzt das Dorf. Den Druiden gilt es zu retten und zum Gerichtshof im eigenen Dorf zu bringen.

Es muß unbedingt ein Diener mit von der Partie sein, damit Ressourcen beschafft werden können. Die kampffähigen Einheiten setzen mit der Fähre über. Der Diener bleibt im Dorf zurück, um Ressourcen zu beschaffen. Am Ende der Fährlinie errichtet man dann einen Stützpunkt und zieht eine größere kampffähige Truppe heran. Den zurückgelassenen Diener holt man nach, sobald die Ressourcen dort erschöpft sind. Die Kampftruppen säubern erst die unmittelbare Umgebung von möglichen Angreifern und errichten dann eine Brücke zur östlichen Insel. Das betreffende Eaggra-Dorf befindet sich im Südosten und wird von einer größeren Armee gestürmt. Die Kämpfer erledigen dabei nur gegnerische Einheiten und lassen die Gebäude stehen.

Der Druide wird anschließend auf den Endmarker auf der nördlichen Insel gebracht.

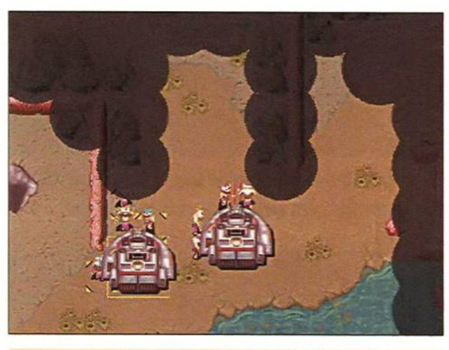
Mission 5

Die Tha' Roon nehmen größte Mühen in Kauf, um den Shama' Li den Zugang zu bestimmten Ruinen zu verwehren. Die ausgesandten Diplomaten sind von den Verhandlungen nicht zurückgekehrt, die verhindern wollen, daß die Shama' Li den legendenumwobenen Ort der Dämmerung finden und betreten. Genau das ist also das erklärte Ziel dieser Mission.



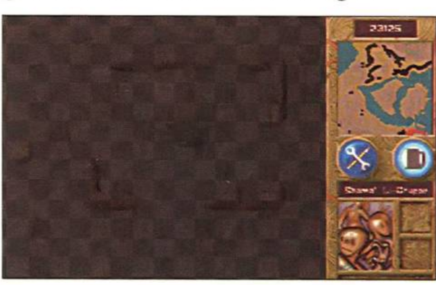
Der Endmarker befindet sich im Haupthaus im Nordwesten

Gleich zu Anfang marschieren die Einheiten nach Norden. Dort retten sie den alten Kameraden Elementar und die anderen beiden Einheiten. Dann kehren sie gemeinsam zurück und retten dort den Diener. Auf diesen gilt es gut aufzupassen, da er noch gebraucht wird. Jetzt wehren die Kämpfer erst einmal die angreifenden Tha' Roon-Einheiten ab. Anschließend marschiert der Troß nach Südosten, um das Heiligtum einzunehmen. Genau dort errichtet er eine große Basis und zieht eine zahlenmäßig starke Armee heran.



Die Schiffe landen an der nördlichen Küste

Der gerettete Diener kommt jetzt zum Einsatz. Es sind viele Kreuzer zu bauen, die mit voller Besetzung fahren müssen. Sie schippern nach Norden, ohne die Tha' Roon auf ihren Inseln anzugreifen. Sobald sie angekommen sind, fahren sie so dicht wie möglich an die Heiligtümer heran. Den Rest des Wegs legen die Einheiten durch das Ruinenlabyrinth zurück. Die Tha' Roon befinden sich im Nordwesten und werfen den Angreifern sehr starke Kräfte entgegen. Daher ist hier ohne eine große Armee nicht viel zu bewegen.



Da im Nordosten liegt der Endmarker

Zum Abschluß der Mission muß der eigene Clan-Chef den Endmarker erreichen.

Mission 6

Die in der vorigen Mission befreite Stätte birgt die Geschichte des Ursprungs: Die Körper gingen zu den Obblinox, der Verstand zu den Tha' Roon, das Gefühl zu

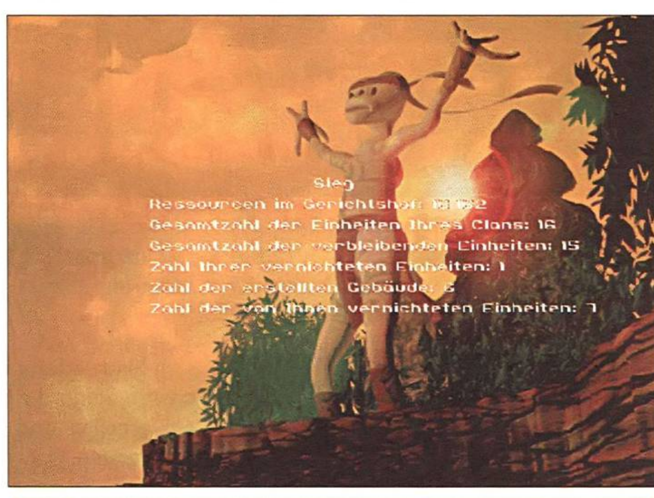


den Eaggra und der Geist zu den Shama' Li. Da das eine nicht ohne die anderen sein kann, muß der Krieg unbedingt ein Ende haben, damit die Völker wieder zueinander finden können. Die Kraft hierfür liegt in den Tafeln der Vereinigung. Diese Tafeln gilt es in dieser Mission zu finden. Die Basis wird gleich am Startpunkt oder im Osten der Gegend gebaut. Dort befinden sich genügend Ressourcen. Erst wenn eine große Armee vorhanden ist, marschieren die Einheiten zum Tal im Südosten und nehmen die Tafeln an sich. Unterwegs stellen sich der rechtschaffenen Armee ein paar Unverbesserliche entgegen, die im Dienste der guten Sache auszuschalten sind.

Mission 7

Die Tha' Roon ziehen gegen die Shama' Li ins Gefecht, um die Macht zu ergreifen. An ihrer Seite stehen die letzten loyalen Einheiten der Obblinox und die geschlagenen Eaggra. Der Shama' Li-Vorposten muß schnellstens befestigt und die Verteidigung der zentralen Ruinen unterstützt werden. Dort wollen die Shama' Li das ursprüngliche Wesen, Naga Rom, beschwören, damit dieses die Tafeln der Vereinigung lese. Es wird der Platz des Anbeginns allen Lebens verlassen. Nur die Tafeln bleiben zurück. Die gelehrten Gurus werden ausgesandt, um sich um den Platz herum zu versammeln. So jedenfalls ist der Plan...

Ein Diener flüchtet gleich zu Beginn vor den Angreifern und läuft zum Ausgang direkt in den Kreuzer. Es schadet nichts, wenn die Angreifer das Dorf vernichten, da im Südosten eine neue Stadt errichtet werden kann. Dort baut man in aller Ruhe eine große Armee auf und bringt sie zur Insel gebracht, ohne durch das Dorf der Tha' Roon zu gehen. Sobald das Eiland von feindlichen Einheiten gesäubert ist, werden die Tafeln nur noch auf dem Endmarker plaziert, und die Mission ist erfolgreich erledigt.



Die Shama' Li haben es geschafft!

Theme Hospital

Ärzte, Schwestern und andere Gestalten der heilenden Zunft stehen im Brennpunkt dieser Geschichte. Einmal ein Krankenhaus bauen und dirigieren, so war's geträumt. Und der Traum ging in Erfüllung. Vom kleinen Dorfhospital bis zum topmodernen Heiltempel der Großstadt ist alles dabei. Und los geht's ...



Ein Einzelzimmer, bitte...

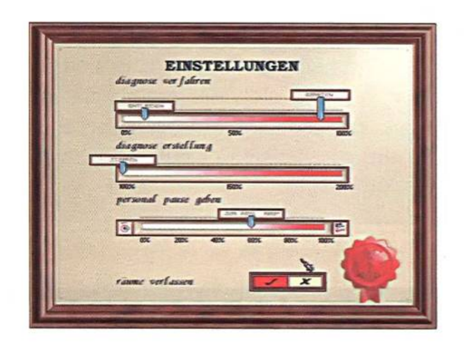
Level 1: Giftweiler

Jedes Krankenhaus fängt mit einer Rezeption an. Vor den Eingangsbereich gehört die Empfangstheke, dann brauchen die malträtierten Kunden auch nicht so lange zu suchen. Der Grundriß des Hauses ist äußerst praktisch, wie alles auf dem Dorf. Je größer die Stadt, desto komplizierter wird die Geschichte.

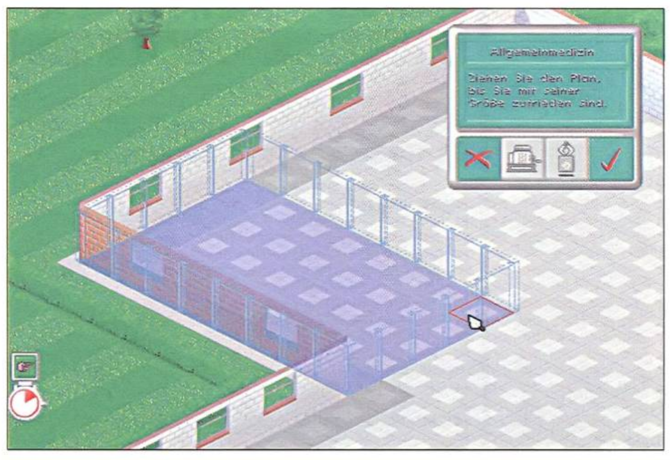
Die Hausecke im Westen wird etwa zu je einem Drittel aufgeteilt. Unten links entsteht die Allgemeinmedizin. Dazu wird der Grundriß des Raums beliebig angesetzt und so lange aufgezogen, bis er sich blau verfärbt hat. Sollte er noch nicht passen, kann die Skizze noch an den Seiten gezogen und verändert werden. Mit dem ersten O.k. folgen die Tür und die Fenster.

In die Allgemeinmedizin gehört schließlich noch eine Ausstattung. Der Schreibtisch wandert an die seitliche Wand, daneben der Besucherstuhl (mit der rechten Maustaste lassen sich die Objekte drehen und wenden). Dazu kommen noch ein Heizkörper, ein Mülleimer und eine Pflanze. Natürlich werden die Gegenstände so geschickt verteilt, daß noch genügend Platz für Arzt und Patient bleibt. Immerhin bekommt der Doktor ein besseres Feeling, je mehr Gegenstände im Raume stehen.

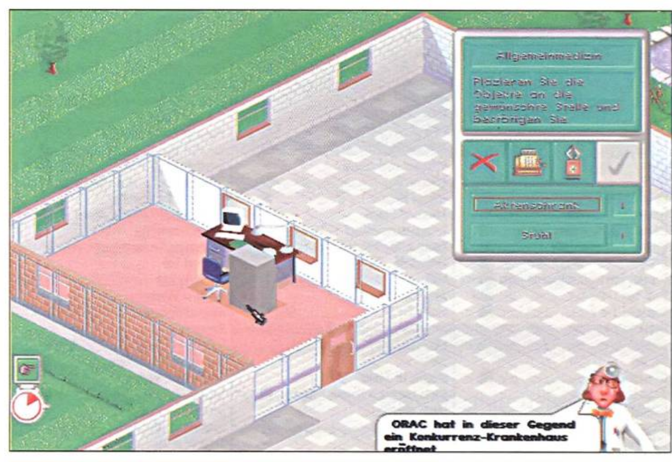
Jetzt fehlt nur noch der Arzt. Die Bewerbungsliste offenbart so manchen medizinischen Wunderheiler. Zu Anfang sollte derjenige mit seinen guten Fähigkeiten und dem Psychiaternachweis das Rennen machen.



Rechts neben der Allgemeinmedizin wird die Allgemeine Diagnose gebaut. Natürlich benötigt auch dieser Raum eine Tür und ein paar Fenster. Zum vorgegebenen Innenleben gehören ein Diagnosewagen und ein Umkleideschirm. Schließlich werden dort auch noch etwas Grünzeug, ein Mülleimer und ein Heizkörper untergebracht. Ein Arzt kommt ebenfalls noch hinzu. Und zwar einer, dessen Fähigkeiten sich sehen lassen können. Je besser der Arzt, desto besser der Ruf. Der Ruf lockt die Patienten, andernfalls geben sie ihr Geld einfach einem anderen Krankenhaus.



So sieht das also aus



Stell sofort den Schrank weg!!

Schließlich belegt die Pharma-Theke das letzte Drittel der Westnische. Neben dem notwendigen Medikamentenmischpult machen sich dort auch Mülleimer, Pflanze und Heizung ganz gut. Die Bewerbungsliste enthält auch eine fleißige Schwester. Später wird dann ein gutes Forschungszentrum die Effektivität der Pillen und Tropfen enorm steigern, vielleicht sogar bis zur völligen Gesundung der Patienten.

Nun fallen die Patienten bald ins Haus ein. Doch was wäre ein Krankenhaus ohne das notwendige Ambiente. Schließlich sollen sich die Kranken hier so richtig wohlfühlen. Also werden vor die vorhandenen Räume ein bis zwei Bänke plaziert. Zwei Feuerlöscher und zwei Pflanzen sind auch schnell verteilt. An der Hausecke vor der Westnische steht ein Getränkeautomat strategisch ausgezeichnet. In die Nähe der Rezeption kommen ebenfalls noch zwei Bänke.

Die Nordnische wird ebenfalls mit drei Räumlichkeiten belegt. Den Anfang links macht die Psychiatrie. Zusätzlich zu dem unentbehrlichen Liegesofa, dem Sessel und dem Umkleideschirm wirkt ein wichtig aussehendes Bücherboard bei der Heilung später wahre Wunder. Und wieder sind Mülleimer, eine Pflanze und eine Wärmequelle zum guten Schluß unabdingbar. Ein Psychiater sollte mit der Ersteinstellung bereits vorhanden sein.

Ein Ruheraum für das Personal muß jetzt her. Rechts neben der Seelenklempnerei belegt der Personalraum ein ganzes Drittel der Nordnische. Ein einziges Sofa ist aber dann doch etwas mager. Ein guter Chef spendiert dazu noch ein weiteres Sofa, einen Billardtisch, einen Fernseher und natürlich etwas Grünzeug, einen Ofen und einen Eimer für den Müll.

Das letzte Teilstück nehmen die Toiletten in Anspruch. Hier wird ein Waschbecken neben der Tür plaziert und vier Toiletten an der Wand zum Personalraum. Ein bißchen Heizung muß auch her, aber das soll es auch gewesen sein.



Immer geradeaus und dann links

Im östlichen Anbau entsteht über die gesamte Breite eine Bettenstation mit vier Betten und einer Krankenschwester.

Nach der guten alten Bettenstation mit ihren Bettpfannen und dem intravenösen Frühstück folgt jetzt die Entlüftung. Dort werden die aufgeblasenen Patienten versorgt. Diese absolut wirksame Einrichtung paßt sehr gut in die Hausecke über dem Durchgang zur Station. Der Raum bekommt ebenfalls ein Pflänzchen, ein Eimerchen und ein kleines Heizungsradiatörchen.

Mittlerweile schleppen sich schon die ersten Kranken in die Allgemeinmedizin. Schon gibt es Ärger. Zu kalt ist es den leidenden Mitmenschen. Dem kann abgeholfen werden: Quer durchs Haus installiert man an den Wänden Heizkörper, zwischendurch unterbrochen durch einen Topf mit Grünzeug. Siehe da, der Ruf des Hauses bessert sich. Nun kommt noch ein Arzt für die Allgemeine Diagnose und einer für die Entlüftung dazu. So müssen die Patienten nicht zu lange sinnlos herumsitzen. Kurz und gut, weniger warten bedeutet bessere Kasse.

In der Allgemeinmedizin werden ab und an abenteuerliche Diagnosen gestellt, nach denen ein Patient nicht so recht weiß, wie er behandelt werden soll. Das kann fatal werden. Immerhin hält jeder kranke Neuankömmling den normalen Weg ein: erst zur Rezeption, dann zur Allgemeinmedizin. Der rührige Arzt dort untersucht den Kranken und stellt eine Diagnose. Danach treibt es den Patienten in die Pharma-Theke, in einen der weiteren Diagnoseräume, in einen Behandlungsraum oder in die ewigen Jagdgründe. Je besser der untersuchende Arzt, desto besser das Ergebnis.

Sozialer Raumbau

Doch manchmal stellen die Patienten den studierten Medikus vor haarsträubende Probleme. Dann errät der Doktor die Krankheit und schlägt drei Alternativen vor:

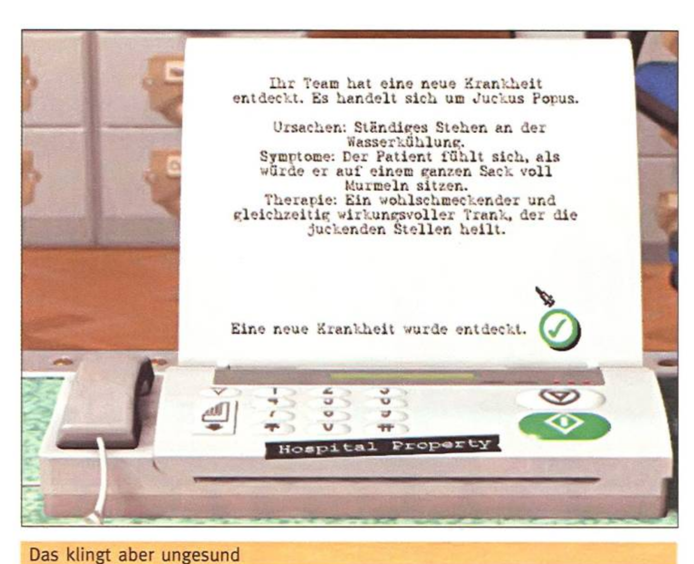
1. Den Patienten nach Hause schicken - das ist der sicherste Weg, der allerdings ein bißchen Ruf kostet.

2. Zu einem gewissen Prozentsatz ist die Krankheit erraten, und eine Behandlung wird vorgeschlagen. Das ist der spekulative Weg, der den Patienten das Leben kosten kann, doch das Geld für die Behandlung ist erst mal verdient. Leider geht der Ruf des Hauses etwas den Bach hinunter.

3. Der Patient müßte einer speziellen Diagnose zugeführt werden, aber die zusätzlichen Diagnoseräume stehen noch nicht zur Verfügung. Der mutmaßlich Kranke soll auf die Bereitstellung der Räume warten. Das ist der konservative Weg, um einen Kunden zu binden. Allerdings bleibt diese Bindung nicht allzu lange bestehen, und dann könnte der Ruf Schaden nehmen.

Das Giftweiler-Krankenhaus läuft schon bald wie geschmiert. Der Ruf ist besser als erwartet, die Kasse stimmt, und die

Theme Hospital



Das klingt aber ungesund

Anzahl der Heilungen kann sich sehen lassen. Einer Beförderung steht nichts mehr im Weg.

Level 2: Verschlafenes Nest Krankenhaus

Vor dem Eingang steht die Rezeption einfach am besten. Eine Empfangsdame gehört natürlich auch dazu. Hinter der Empfangstheke entsteht an der Westwand die Allgemeinmedizin. Rechts daneben paßt die Pharma-Theke, und den Abschluß bildet die Entlüftungsabteilung. Selbstredend werden alle Räumlichkeiten wieder mit dem üblichen Inventar ausgestattet, last but not least mit Mülleimer, Pflanze und ein bis zwei Heizkörpern. Neben der Rezeption ist noch genügend Platz für einen Getränkeautomaten und ein paar Sitzbänke. Hier und da noch eine kleine Heizung, und das Krankenhaus wird mollig warm. Ein bißchen Grünzeug fürs Auge muß sein, und ein Feuerlöscher ist ebenfalls nicht zu unterschätzen. Den wichtigen Besuchern, den sogenannten VIPs, vermitteln die roten Staubfänger ein gewisses Sicherheitsgefühl. Dafür fällt die Beurteilung auch wieder besser aus, und es gibt einen Bonus.

Vor die Räume müssen noch Bänke gestellt werden. Aus der Bewerbungsliste sucht man sich einen Arzt, der bereits Forscher ist: lieber jetzt schon einen als später keinen. Außerdem kommt auch noch ein Psychiater hinzu. Soll der sich ruhig erst einmal um die Entlüftung kümmern. Eine Schwester mixt derweil an der Pharma-Theke die bunten Säfte. Zwei Handlanger flitzen durchs Haus und ordnen das Chaos. Einer der Hausmeisteranwärter wird schon mal für die Beseitigung des Mülls rekrutiert.


Das Betriebsratszimmer

Vor dem östlichen Ausgang werden die Allgemeine Diagnose und die Toiletten installiert. Vier WCs müßten für den Anfang in dem Raum reichen. So langsam klingelt die Kasse. Jetzt muß etwas Neues her. Über die Übersichtskarte können Grundstücke erworben werden, sofern das Geld dafür vorhanden ist – und für die monatlichen Kosten. Denn Grundstücke lassen sich nicht mehr verkaufen. Notfalls hilft die Bank mit einem Kredit aus.

Also kommt der nächste Bauabschnitt im Osten hinzu. Dort wird als erstes eine zusätzliche Allgemeinmedizin eingerichtet, und zwar gleich rechts neben dem Eingang. Daneben entsteht der Personalraum. Immerhin wird der mit zwei Sofas, einem Fernseher, einem Billardtisch und dem üblichen Allgemeininventar ausgestattet. Soll das Personal sich ruhig ausruhen, Hauptsache, es arbeitet dann wieder tüchtig. Dann und wann muß aber doch mal eingegriffen und der eine oder die andere aus dem weichen Sofa gefischt werden.

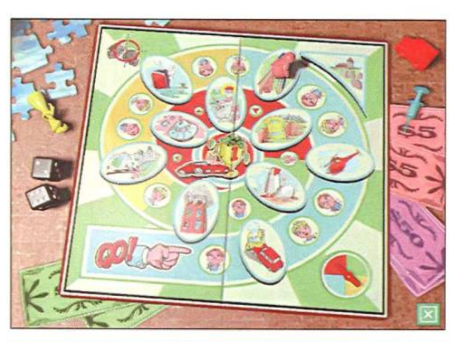


Mit einem kleinen Abstand entsteht an der Ostwand die Bettenstation mit fünf Betten, dem bekannten Inventar und einer fleißigen Schwester. Rechts neben der Station wird die Psychiatrie eingerichtet, natürlich mit Bücherboard. Rechts neben der Gehirnmassage bleibt noch etwas Platz. Ein paar schmucke Heizkörper, ein wenig Pflanzen und ein Getränkeautomat geben dem neuen Komplex die richtige Atmosphäre.


Entspannen, einfach nur entspannen

Die Bauerei hat zwar ein Loch ins Portemonnaie gerissen, doch die Patienten scheinen zufrieden und kommen munter angetrabt. Die Kasse füllt sich. Sobald genügend Geld da ist, wird es Zeit für den dritten Bauabschnitt.

Dessen östlichen Teil nimmt die Forschungsabteilung ein. Für die Wissenschaft werden ein Schreibtisch, zwei Aktenschränke, eine automatische Autopsiemaschine und natürlich Mülleimer, Pflanze und zwei Heizkörper angeschafft. Der anfangs eingestellte Forscher wird gleich von seinem bisherigen Tätigkeitsbereich abgezogen und landet im Labor. Dafür stellt man kurz entschlossen einen neuen Arzt ein. In der Forschungsabteilung werden nicht nur Medikamente erfunden und verbessert, auch neue Diagnose- und Behandlungsräume haben hier ihren Ursprung.


Und weiter geht's

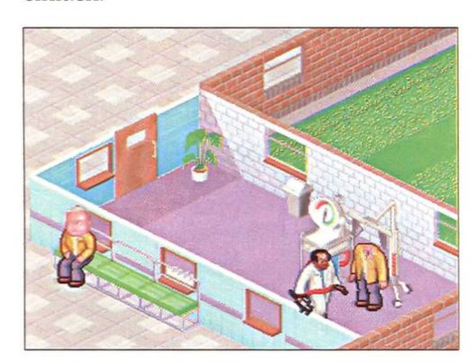
Aufgrund der Nachfrage entsteht auch eine weitere Allgemeinmedizin. Ein neuer Behandlungsraum wurde erforscht, die Spitzzungenreibe. Der Zungenraum benötigt nicht viel Platz und paßt daher prima neben die Psychiatrie.

Der Ruf des Hauses ist ausgezeichnet, die Patienten werden gesund, und die Kasse stimmt auch noch. Die Beförderung kann kommen.

Level 3: Großburg Krankenhaus

Die Rezeption vor der Tür ist schon beinahe Routine, nur die Empfangsdamen wechseln sich ab. Im Eingangsbereich ist aber jede Menge Platz für Bänke, Heizungen und eine Minipalme. Die Hausnische im Westen wird wieder gedrittelt. Den Anfang macht die Allgemeinmedizin, es folgt die Allgemeine Diagnose und zum guten Schluß die Pharma-Theke. In der Bewerbungsliste hatte sich ein Forscher verirrt. Der landet prompt in der Allgemeinmedizin. Ein weiterer Facharzt betreut die Allgemeine Diagnose und eine wieselflinke Schwester die Apotheke. Schnell werden noch ein paar Sitzbänke und ein Getränkeautomat verteilt.

Gegenüber entsteht eine Entlüftungsabteilung an der Nordwand, daneben paßt noch der Personalraum. Kaum sind die Toiletten gegenüber dem Personalraum fertiggestellt, als auch schon ein Notfall gemeldet wird. Zum Glück wissen die Notfallpatienten genau, was ihnen fehlt, und müssen nicht noch erst zur Diagnose. In diesem ersten Fall ist die Sache noch einfach.



Nicht so stark husten!

Zwei Patienten kommen mit schwerer Erkältung und müssen medikamentös behandelt werden. Die Stoppuhr zeigt die verbleibende Zeit bis zum Exitus. Schafft die Schwester es nicht, wandern die Leichen und der gute Ruf in den Keller. Ein Blick auf die Tür zum Pillenraum zeigt die Warteliste an. Notfälle gehen natürlich vor. Innerhalb der Warteschleife können die Patienten hin- und hergeschoben werden. Hat sich ein Kranker doch einmal vorgedrängelt und steht schon im Raum, wird er nach Hause geschickt – es sei denn, es steht noch genügend Zeit zur Verfügung. Aber ein unzufriedener Patient zu Hause ist besser als ein toter Kunde.

Das Grundstück im Norden wird dazugekauft. Dort entstehen links die Psychiatrie und die Forschungsabteilung. In den Bauabschnitt im Südosten kommt eine Bettenstation. Daneben bleibt noch ausreichend Platz für den noch zu erforschenden OP, also den Schneideraum. Es ist klar, daß die Bauabschnitte wieder geheizt, begrünt und mit Getränken versorgt werden.

Eine neue Allgemeinmedizin entsteht in dem kleinen Bau im Südwesten. Dazu kommt noch eine Zungenabteilung für alle Patienten mit spitzer Zunge und später ein Kardioraum, der etwa soviel Platz wie der Zungenraum benötigt. Aber das Kardiogramm muß erst noch erforscht werden.

Der nächste Notfall kommt: Patienten mit akutem Fernsehfieber. Das kann nur ein Seelendoktor reparieren. Steht keiner zur Verfügung, wird der Notfall abgelehnt. Besser kein Bonus, als ein paar Notfälle über die Klinge springen zu lassen. Einen der neuen Handlanger stellt man gleich zum Reparieren der Maschinen ab. Von diesen hat man besser einen zuviel, als Schmutz im Haus. Denn Müll bedeutet Ratten, und Ratten bedeuten Epidemiegefahr.



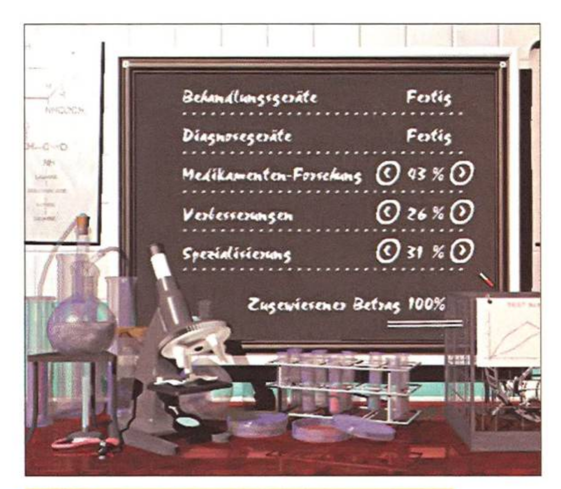
Der Nächste, bitte

Sollten sich erst ein paar dieser unappetitlichen Nager eingeschlichen haben, hilft nur noch die radikale Tour: Sobald eine Ratte durch die Gänge huscht, wird der Zeiger zum Fadenkreuz. Dann heißt es schnell sein und Feuer frei. Sonst vermehren sich die Biester, und die Mauern sehen bald aus wie ein Schweizer Käse.

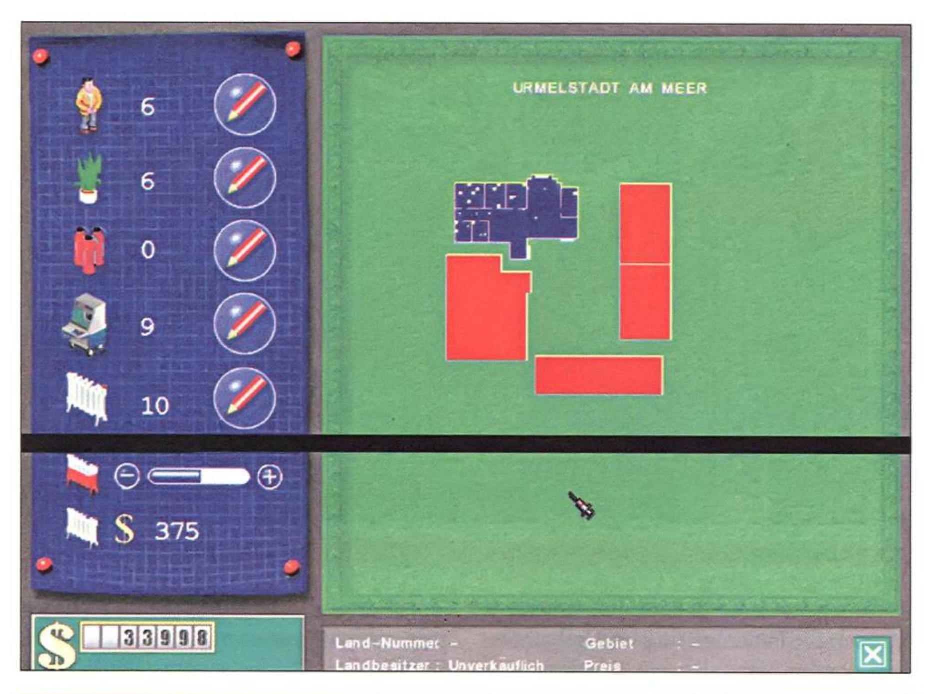
Zwei Forscher arbeiten schneller als einer, und mehr Ausstattung im Labor wirkt auch besser. Die Zielsetzung der Wissenschaft läßt sich ebenfalls steuern. Über die Forschungstafel („F4"-Taste) können die einhundert Prozent Forschungsanteile entsprechend umverteilt werden. Zu Anfang machen neue Diagnosegeräte und Behandlungsräume mehr Sinn als Verbesserungen und Spezialisierung.

Mit dem neuen Kardiogramm kommt auch ein neuer Arzt ins Haus, sofern ein Bewerber die Kriterien erfüllt. Der Operationsraum, kurz OP, ist eigentlich die Krone der medizinischen Schöpfung. Obwohl der Schneidetisch dann und wann gewartet werden muß, wird hier richtig herumgedoktert. Leider werden immer zwei Chirurgen benötigt, aber zum Glück kommt später ein Ausbildungsraum hinzu, das ist die Wiege der Meister der scharfen Messer.

Das Krankenhaus läuft nun fast wie von selbst, der Ruf steigt, die Preise ebenfalls, und die Anzahl der Heilungen kann sich sehen lassen. Also ist bald die nächste Herausforderung fällig.



Mit Risiken und Nebenwirkungen



Ein Grundriß wie im Buche

Level 4: Urmelstadt-am-Meer Krankenhaus

Vor den nördlichen Eingang paßt die Rezeption mit der Dame des Hauses. An die Ostwand gehört einfach die Allgemeinmedizin als einzelner Raum. Links neben dem Südausgang entsteht die Allgemeine Diagnose, ebenfalls als eigenständiger Raum. Die Ausstattung ist nun hinlänglich bekannt.

Links neben dem Empfang wird die Pharma-Theke gebaut. Aus der Bewerberliste sucht man sich zwei Ärzte und eine Schwester aus.



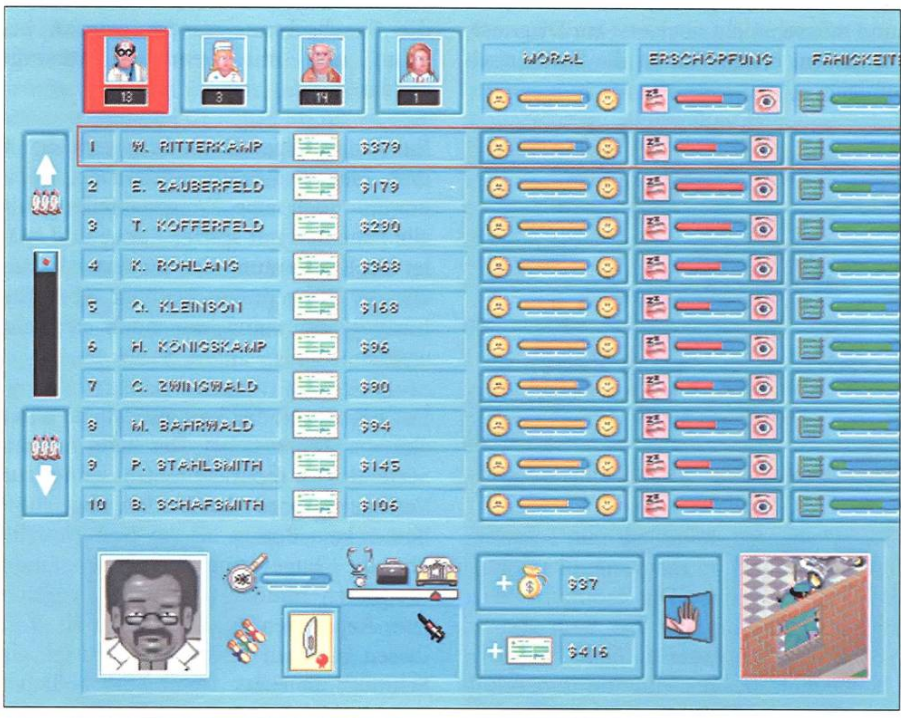
Links an die Apotheke anschließend, entsteht die kleine Entlüftung. Zum Glück brauchen beide nicht soviel Platz. Den Abschluß bis zur Westwand bildet die Psychiatrie. Hierbei wird die Tür gleich neben der Entlüftung eingehängt, denn so kann die Bettenstation von der Psychobude bis zur Südwand gebaut werden. Vier Betten und eine Nachtschwester machen das Team komplett. Nicht zu vergessen sind wieder die meist orientierungslosen Handlanger. Drei von ihnen dürften zu Anfang ausreichen.

Neue Krankheiten werden diagnostiziert und die armen Kranken auf den Bau weiterer Behandlungsräume vertröstet. Keine Zeit, um auszuruhen, jetzt wird expandiert: Als erstes kommen das obere Grundstück im Nordosten und das große im Südwesten hinzu.

Hinter dem Innenhof entstehen die Forschungsabteilung, der Personalraum und die Ausbildungskammer. Damit gehört dieser Bauabschnitt sozusagen zum internen Verwaltungsrenner. Sofort wird auch ein Forscher vom Ärzteteam abgezogen oder gar neu eingestellt. Selbst ein fauler ist besser als keiner. Immerhin gibt es in dieser privat geleiteten Heilanstalt keine Kündigungsfrist. Sollte ein neuer Bewerber mit besserer Qualifizierung am Forscherhimmel auftauchen, dann ist der andere schnell entlassen. Die Kriterien hierzu stehen in der Personalliste („F6“-Taste), dem Personal-Management. Moral und Einstellung werden dort ebenso offenbart wie das oft zu hohe Gehalt und die Qualitäten des Mitarbeiters. Wissen und Kenntnis lassen sich übrigens durch Ausbildung enorm verbessern. Nahezu ideal sind Berater, die mehrere Bereiche beherrschen. Ein Professor mit Forscher- und Chirurgenausbildung etwa kann seine Kommilitonen in beiden Fakultäten schulen. Aber auch allgemein praktizierende Dozenten können helfen, den Wissenstand der Neulinge und damit den Ruf des Hauses erheblich zu verbessern.

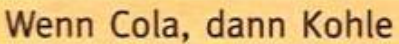
Im unteren Teil des nordöstlichen Neubaus entsteht nun eine weitere Allgemeinmedizin. Daneben folgt eine Pharma-Theke, denn schon wieder werden Notfälle eingeliefert, und ein Pillenpult ist schon beinahe zu wenig. Neben der Apotheke wird die Zungenabteilung mit ihrer Spitzzungenreibe installiert. Ein bißchen Platz bleibt noch, er reicht für die noch zu erforschende Poly-Klinik. Ein zusätzlicher Handlanger muß sich um den Müll kümmern. Schlimm wird es, wenn Patienten anfangen, ihren Mageninhalt auf den Fußboden zu verteilen. Hier muß sofort ein Müllmann eingesetzt werden, da sonst alle andern Kranken ebenfalls beginnen zu spucken.

Ist erst einmal wieder ein bißchen mehr Geld in der Kasse, kann der nächste Bauabschnitt, der untere im Nordosten, hinzukommen. Dort entsteht der OP ganz



Wer meckert, fliegt




Wenn Cola, dann Kohle

Mit der richtigen Einstellung klappt fast alles

links, von Wand zu Wand. Quer dazu werden die Toilettenräume gebaut. Zu den sechs WCs und zwei Waschbecken geselen sich eine Heizung und ein Mülleimer, denn wo sollen die Kranken sonst heimlich rauchen. Das Gebäude wird dann noch mit dem üblichen Sitzbanküberschuß und den Öfen entscheidend verbessert.

Nun geht es an die Prioritäten der Forschungsabteilung. Stehen diese auf „Diagnose- und Behandlungsgeräte“, wird die Poly-Klinik erforscht.

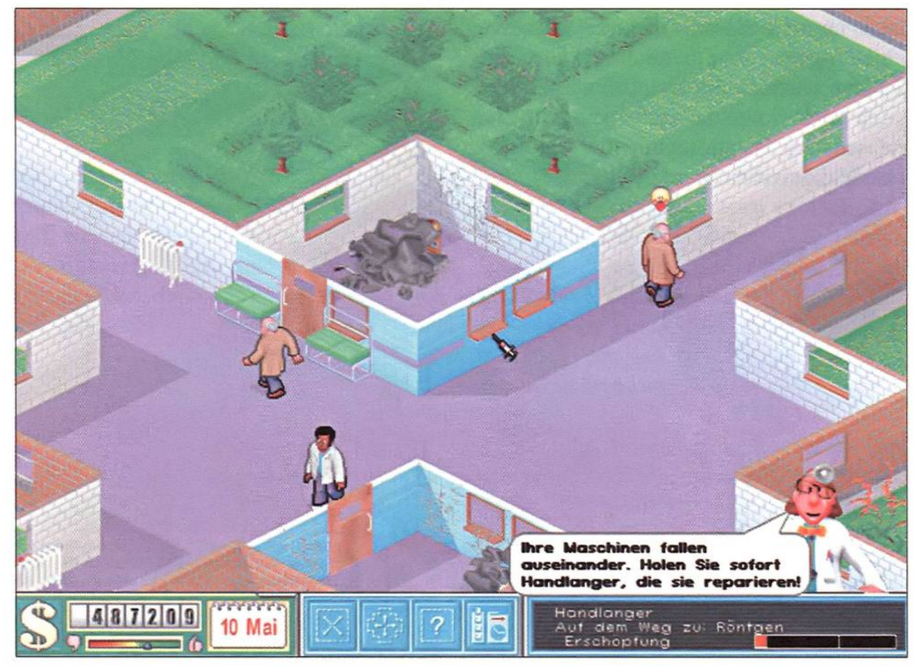
Mittlerweile verlassen einige Patienten ärgerlich das Haus, denn ihnen kann einfach noch nicht geholfen werden. Ein zweiter Forscher wäre vielleicht angebracht, aber das steht momentan noch in keinem vernünftigen Kosten-Nutzen-Verhältnis. Schließlich sind bald der Kardio-Raum und, brandaktuell, der Röntgen-Raum fällig. Dazu wird der letzte Bauabschnitt im Süden gebraucht.
So ein Röntgen-Raum ist zwar eine tolle Sache, aber ein Durchleuchtungsgerät ist ziemlich anfällig. Hierfür muß noch ein Handlanger her, der auf die Reparatur der Maschinen geeicht ist. Das hat wiederum eine schnellere Abnutzung zur Folge. Generell reicht ein kurzer Blick auf die jeweilige Maschine aus, um festzustellen, wie oft sie noch arbeiten kann. Explodiert ein Gerät, hat das zur Folge, daß der Raum anschließend unbenutzbar ist. Eine ständige Diagnose bei diesen Diagnosemaschinen ist also angeraten. Sollte sich der Benutzungsgrad dramatisch verschlechtern, ist vielleicht ein Austausch fällig. Verbesserungen durch die Forschung sind natürlich auch möglich.

Nun auf zum nächsten Ziel, die Landbevölkerung schreit ebenfalls nach komplexer medizinischer Versorgung.

Level 5: Dummdorf Krankenhaus

Wie immer ist als erstes die Rezeption an der Reihe, sie wird gegenüber von der Doppeltür im Süden plaziert. In der großen Nische rechts macht die Allgemeinmedizin den Anfang. Die nächsten beiden Drittel teilen sich die Allgemeine Diagnose und die Pharma-Theke, wobei die Pillenstation den kleinsten Anteil bekommt. Über der Nische schließt sich die Bettenstation mit vier Betten an. Zwei Schwestern und zwei Ärzte machen das Krankenhaus aufnahmefähig, von den ersten beiden Handlangern und der Herrin über die Rezeption mal abgesehen. Gegenüber der Bettenstation entsteht die Psychiatrie, daneben der Toilettenraum mit sechs Toiletten. Darunter in die große Nische paßt der OP.

Im Neubau im Norden reicht das Geld für einen Ausbildungsraum rechts. Links daneben kommt der Forschungsraum, und den Abschluß bildet der Personalraum. Je eher dieser Ruheraum gebaut wird, desto schneller können die erschöpften Angestellten wieder arbeiten. Ab und an bedarf es doch noch einer kleinen Inspektion, denn selbst völlig ausgeruhte Leute finden den Billardtisch manchmal interessanter als ein Untersuchungszimmer. Da hilft nur die harte Methode: Raus aus dem Zimmer, rein in die Arbeit. Zum Glück läßt sich der Grad der Erschöpfung bei jedem einzelnen erkennen, so daß auch mal halb ausgeruhte Chirurgen in den Schneideraum geschickt werden. Dann zittern die Hände eben ein bißchen, das macht dem Skalpell nichts aus. Fatal wird die Situation in einem



Irgendwie war hier die Rede von Erdbeben

Notfall, wenn die Schwester sich erschöpft zum Fernseher schleppt. Da hilft nur noch eine Blitzbewerbung. Nach dem Notfall stehen der neuen Schwester alle Türen offen, besonders die Ausgangstür.

Ein Forscher muß ebenfalls unbedingt her. Die neuen Apparaturen lassen sich nur kaufen, wenn sie vorher erforscht wurden. Also wird die Priorität des wissenschaftlichen Bereichs wieder auf „Diagnose- und Behandlungsgeräte" gesetzt. Im Neubau finden auch die kleineren Räume ihren Platz. Die Entlüftung macht sich ausgezeichnet neben der Zungenabteilung. Für die spitzen und gespaltenen Zungen ist die Spitzzungenreibe einfach unentbehrlich. Für Gipsköpfe, Skifahrer und andere bandagierte Patienten ist die Polyklinik ein wahrer Segen.

Plötzlich erschüttert ein Erdbeben das Haus. Ein Handlanger muß her, der sich hauptsächlich um die Geräte kümmert. Zwei davon wären sicher noch besser, denn die Jungs verdrücken sich ganz gern wieder. Jedes Erdbeben kündigt sich zunächst durch eine kleine Erschütterung an.

Auch hier müssen die anfälligen Maschinen auf Vordermann gebracht werden, und auch hier werden sie durch Wartung und Reparatur nicht besser. Jedes Herumdoktern verkürzt die Lebensdauer. Da ist es manchmal sinnvoller, die Maschine einfach gegen eine neue auszutauschen. Billiger wird es auf die Dauer gesehen auch noch. Sollte das Erdbeben eine sensible Diagnoseeinheit beschädigt haben, sieht es ganz übel aus. Wartung macht also schon Sinn. Geschickt ist daher die Konzentration der Geräteräume in einem einzigen Bauabschnitt, anstatt sie über das ganze Gelände zu verteilen.



Das Personal ist auch nicht mehr wie früher

Im nächsten Neubau, der im Westen steht, werden der Kardio-Raum für die Herztoten und der Röntgenraum eingerichet. Der neue Scanner ist erforscht, das Gerät dürfte wohl alle Krankheiten entdecken können. Für die regelmäßige Wartung wird eigens ein Boy eingestellt. Nun flitzen mal wieder ein paar häßliche Ratten über die Flure. Blitzschnell wird die Pistole abgefeuert. Ein Erdbeben und acht Ratten später steht eine Beförderung an. Es geht jetzt in die Vorstadt.

Level 6: Eiterstädtchen Krankenhaus

Vorne vorm Eingang sitzt die zukünftige Empfangsdame. Links in die Hausecke fügt sich die Allgemeinmedizin ebenso nahtlos ein wie gegenüber in der Nische die Pharma-Theke. Schon jetzt rollen die Würfel. Ein guter Arzt muß her. Rechts neben der Allgemeinmedizin entsteht die Allgemeine Diagnose, wofür ebenfalls ein qualifizierter Akademiker eingestellt wird. Hinter der Diagnose ist die Bettenstation mit vier Betten und einer Schwester geplant. Über (neben) der Apotheke ist Platz für eine zweite Allgemeinmedizin, für die aber später noch Zeit ist. Schräg über der Pharma-Theke in der Nische entsteht die Psychiatrie. Ein Seelenklempner macht das Bild vollständig. Da jammern auch schon die ersten Patienten herum, weil kaum Sitzmöglichkeiten vorhanden sind. Und kalt ist es auch. Gibt es also zuwenig Heizungen, reagieren Patienten und Personal griesgrämig. Zu viele Öfen treiben aber die Kranken aus dem Haus.

Nun entsteht die zweite Allgemeinmedizin. Über der Psychiatrie biegt der Flur nach Norden ab. In ihn passen links an der Wand bis zur Ecke sechs stille Örtchen. Im Moment wuseln zwei Handlanger durch die heilenden Hallen. Ein dritter kommt hinzu, der nur für die Sauberkeit zuständig ist.

Jetzt wird der Bauabschnitt im Osten in Angriff genommen. Gleich unten links entsteht der Personalraum, diesmal sogar mit Videospiel. Ein zweites Sofa und die übrige Ausstattung kommen ebenfalls hinzu. Rechts daneben folgt die Entlüftungsstation. Die rechte Seite teilen sich die Forschungsabteilung und der OP. Chirurgen gibt es eben nicht wie Sand am Meer.

Im Westen kommen gleich zwei neue Bauabschnitte hinzu. Im oberen Neubau ist eine Röntgenstation geplant, links

daneben ist noch Platz für eine Polyklinik und eine weitere Pharma-Theke. Gegenüber entstehen noch eine Allgemeinmedizin und eine Allgemeine Diagnose. Im unteren Neubau wird der Scanner-Raum eingerichtet, sobald dieses Gerät erforscht ist. Damit ist eine komplette Horizontal- und Vertikalanalyse möglich. Neben der Eingangstür in diesem Abschnitt wird noch eine zusätzliche Rezeption mit Dame eingesetzt, die die erste entlastet und für noch mehr zahlende Kranke sorgt.

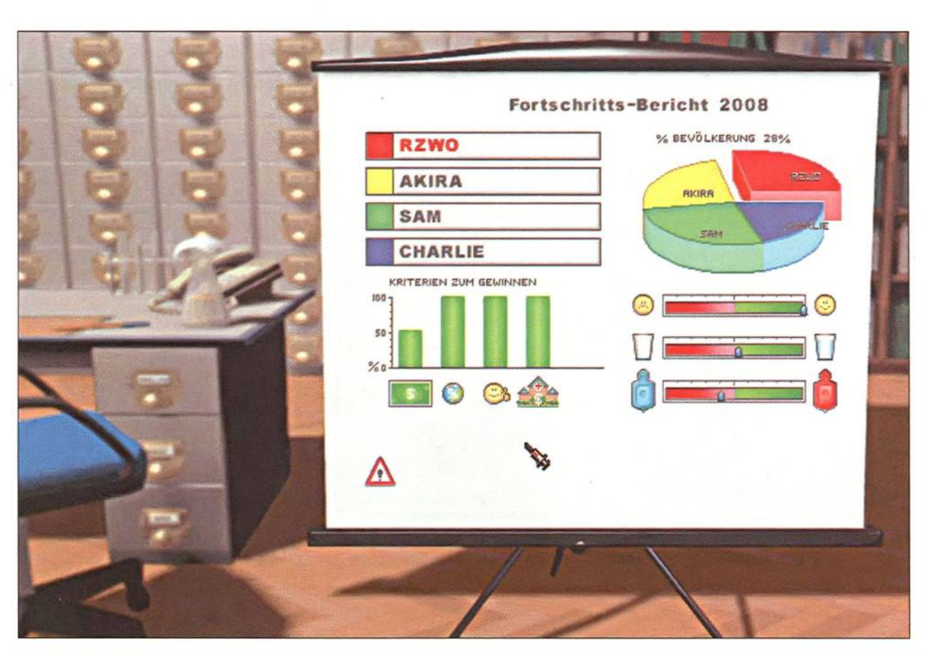
Notfälle bringen nicht nur einen Bonus ins Haus, nein, die Patienten müssen auch noch bezahlen. Allerdings muß die Versorgung im jeweiligen Emergency Room auch klappen, sonst verschwinden die Kranken auf Nimmerwiedersehen.

Epidemien sind lästig, aber unvermeidbar. Zuwenig Handlanger machen zu selten sauber. Jeder Krankheitsausbruch, der natürlich brav gemeldet wird, kostet einen Haufen Geld.



Hinzu kommen noch die Erdbeben. Doch dafür steht nun auch der letzte Neubau zur Verfügung. Im Fall von schlecht gewarteten Maschinen ist immer noch Platz, um die rußgeschwärzten Räume nachzubauen.

Damit wäre auch das Eiterstädtchen vollends medizinisch versorgt.



Da fehlt noch was

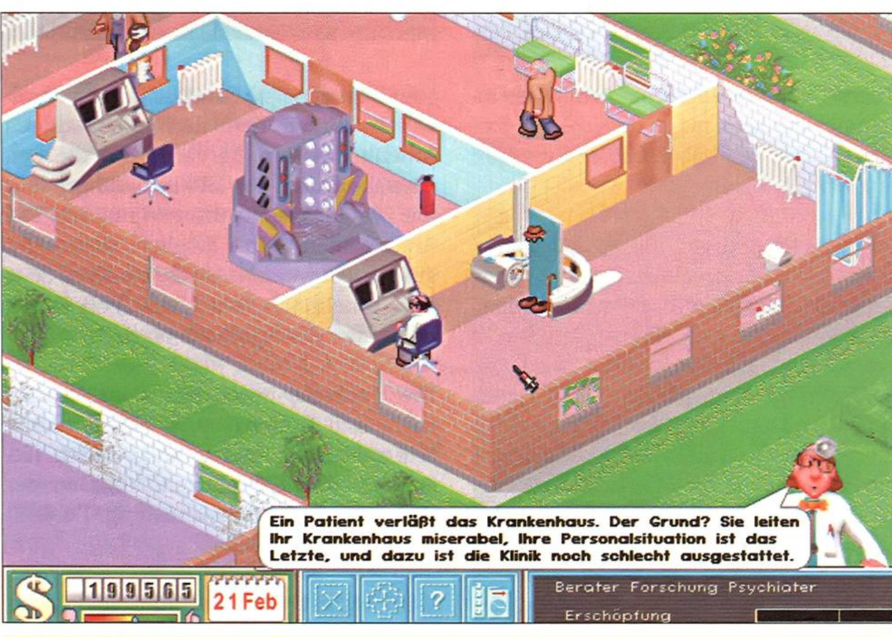
Level 7: Grünpol Krankenhaus

Die Rezeption und die Lady dahinter beziehen gleich Position in Front zum Eingang. Links in der Ecke entsteht die Allgemeinmedizin. Daran anschließend rechts bis zur gegenüberliegenden Hausecke paßt die Allgemeine Diagnose. Tür und Fenster dieser Abteilung werden ziemlich weit links angeordnet, da vor dem Raum bis zum nördlichen Eingang die Pharma-Theke stehen soll. Im neuen nördlichen Bauabschnitt entsteht links in der Ecke der OP. An der nördlichen Wand schließt sich die Bettenstation mit fünf Betten an. Diese nimmt beinahe zwei Drittel des Neubaus ein. Zwischen der Station und dem östlichen Eingang wird die Pharma-Theke plaziert. Die angestellten Schwestern, Ärzte und Handlanger versorgen derweil schon die ersten Patienten.

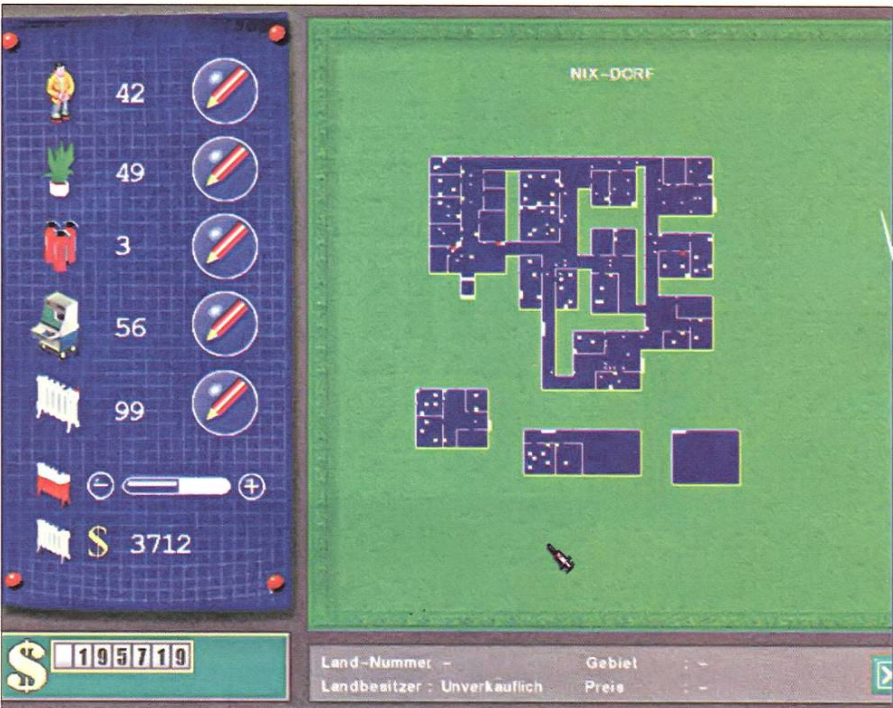
Der Bauabschnitt im Süden steht jetzt ganz oben auf der Einkaufsliste. Gleich links neben dem Durchgang wird die Psychiatrie eingerichtet. Nach Möglichkeit zieht dort auch gleich ein Psychiater ein. Links daneben entsteht die Kardio-Abteilung, gegenüber werden Forschungsabteilung und Personalraum gebaut. Das Geld muß wohl vorhanden sein, denn schon kommt der Anbau im Norden des Neubaus hinzu.

Dort befindet sich im Flurbereich links eine Nische. Die ist geradezu gemacht für die Toilettenräumlichkeiten. Die ersten Notfälle kommen auch schon an. Obwohl die Blaulicht-Patienten Vorrang genießen sollten, drängeln sich immer noch einzelne Omas vor. Da wird kurzerhand die Warteschlange korrigiert.

Brechen Epidemien aus, bekommt der Gesundheitsminister eine entsprechende Nachricht. Das Krankenhaus wird zu einer Strafe verdonnert, der Ruf leidet ein bißchen, aber das war's dann auch schon. Das Vertuschen einer Epidemie gelingt vielleicht anfangs noch zu 50 Prozent, aber dann wird es jedesmal teurer.



Festhalten, gut festhalten!



Gut geplant ist halb geheilt

Weiter oben passen rechts in die Nische die Polyklinik und die Zungenabteilung. Wieder macht ein Erdbeben den Maschinen zu schaffen. Sofort werden die Diagnoseräume überprüft und die anfälligen Geräte gewartet. Ein Handlanger für die Reparaturarbeiten kommt hinzu. Im Bauabschnitt hinter der Zungen-Reiberei wird eine Ausbildungskammer gebaut, ein Ausbilder wandert prompt zum Projektor. Ein neuangestellter Assistent drückt dann auch schon die Schulbank. Sobald der Forscher seinem Namen gerecht wird, lassen sich die neuen Diagnoseräume planen. So entsteht links neben dem Schulungsraum eine Röntgenabteilung, und das Geld fließt in die Kassen. Die Handlanger sorgen in ausreichender Anzahl und in ihrem Eifer für ein sauberes Haus und vernünftige Geräte. So klettert der Ruf langsam nach oben, und die Patienten kommen von nah und fern. Die Bauabschnitte im Nordosten und Südosten lassen das Krankenhaus in neuem Glanz erstrahlen. Davon abgesehen zwingt aber ein Notfall zum Bau einer zweiten Pharma-Theke und einiger zusätzlicher Räume.



Im Bauabschnitt Südosten erfreuen eine zweite Allgemeinmedizin und eine zusätzliche Allgemeine Diagnose die auch dorthin eilenden Grünpoler.

Level 8: Vielbeinfelden Krankenhaus

Zuerst kommt allerdings ein Überraschungskrankenhaus, in dem so viele Ratten wie möglich abgeschossen werden müssen.

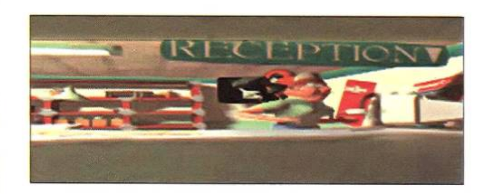
Vor dem Eingang mit der Schleuse steht schon bald eine prächtige Rezeption. Die Patienten können also gar nicht anders, als sich dort zunächst vorzustellen. Direkt hinter dem Empfangstresen wird die Allgemeinmedizin plaziert. Ein Handlanger und ein guter Facharzt eröffnen die Saison. Unter der Allgemeinmedizin entsteht die Allgemeine Diagnose. Dafür wird ebenfalls ein guter Doktor engagiert. Um den Platz richtig zu füllen, wird als letzter Raum die allseits beliebte Pharma-Theke mit Schwester Stefanie eingerichtet. An der gegenüberliegenden Wand erstreckt sich der Kardio-Raum etwas langgezogen, so daß daneben noch etwas Platz bleibt für eine schmale Entlüftungsabteilung. Damit ist das Haus für den ersten Ansturm gerüstet.



Der erste Bauabschnitt im Nordosten kommt schon bald hinzu.

Level 9: Nix-Dorf Krankenhaus

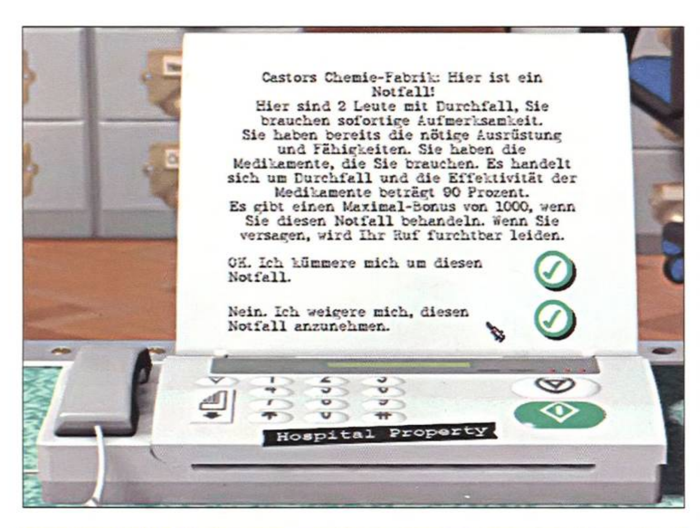
Vor die Schleuse kommt in Front die Rezeption mit der Wegweiserin. Dahinter wird links die Allgemeinmedizin gebaut. Weiter links daneben entstehen bis zur Wand die Allgemeine Diagnose, eine Pharma-Theke und ein Kardio-Raum. Eine Schwester für die Pillentheke und zwei gut ausgesuchte Ärzte kommen hinzu. Die üblichen Sitzbänke, die VIP-Feuerlöscher, der Getränkeautomat, die glücklich machenden Pflänzchen und natürlich die Heizungen runden das Bild ab. In der Nische links zwischen Allgemeinmedizin und der Hausecke liegt die Entlüftungsabteilung. Diese wird allerdings recht klein, denn für Bänke muß auch noch Platz sein.



Jetzt folgt der erste Bauabschnitt im Nordosten. Hinter den neu entstandenen Innenhof passen hervorragend die Bettenstation und der OP. Handlanger und das übrige Personal müssen nun her. Die Ärzte sollten, wenn möglich, wieder gut ausgesucht werden. Auf der anderen Seite des Innenhofes wird die Poly-Klinik gegenüber der Apotheke plaziert.

Die Hausecke unten rechts im Neubau teilen sich Personal- und Toilettenraum, selbstredend komplett ausgestattet. Gegenüber dem OP entsteht links an der Wand die Forschungsabteilung. Da fehlt nur noch ein Forscher.

Der nächste Bauabschnitt im Osten kommt hinzu, und hier entsteht gleich neben dem östlichen Ausgang eine



Her mit dem Notfall

weitere Allgemeinmedizin und daneben eine Psychiatrie. Vor dem Eingang macht sich eine zusätzliche Rezeption ganz ausgezeichnet. In die Hausecke gegenüber der Forschung muß der Hair-Repair-Komplex gesetzt werden, wenn die Forschung soweit ist.

In einem weiteren neuen Abschnitt unterhalb des neuen wird wieder eifrig gebaut. Dort entstehen an der Nordwand ein Blutmaschinenraum und daneben eine weitere Pharma-Theke. Das war keinen



Augenblick zu früh, denn es kommen auch schon zehn Blaulichtpatienten mit Saumagen. Im selben Gebäude werden ein Scanner-Raum und eine Entseuchungsabteilung gebaut. Ein ständig waches Auge auf die Geräte ist höchst angeraten. Kaum ist das Erdbeben überstanden, flattert auch schon so eine Epidemie-Warnung ins Haus. Die Kasse ist noch gar nicht richtig gefüllt, da werden auch schon 32.000 als Strafe für die Quarantäne angedroht. Der Ernstfall wird vertuscht. Eine Schwester wird neu eingestellt und impft jeden Virusträger (auf das Virussymbol über dem Kopf klicken). Das funktioniert, die Schwester war schnell genug. Doch alle zukünftigen Krankheitsausbrüche epidemischer Art werden fraglos anerkannt und bezahlt.

Doch schließlich hat das Geld doch für die nächsten Bauabschnitte gereicht. In den unteren Gefilden ist genug Platz für eine dritte Allgemeinmedizin. Ein paar Bänke dazu, und schon fühlen sich die Patienten richtig versorgt. Vor allen Dingen wird dort erst einmal ganz frisch die Elektrolyse gebaut. Damit können sich die haarigen Patienten ihrer Matte entledigen. Natürlich muß auch dieser Haarentferner regelmäßig gewartet werden, aber die Handlanger freuen sich immer wieder über Verstärkung.

Der nächste Bauabschnitt im Süden hat es in sich. Eine zweite Psychiatrie wird dem Krankenhaus gegönnt. Das klappt auch wunderbar, denn da kommt schon ein Notfall mit zehn Patienten, die am Elvis-Syndrom leiden. Das kann nur ein Psycho-Doktor wieder geradebiegen. Aber einer alleine schafft das nicht. Neben der Psychiatrie wird ein Ultraschall-Raum gebaut. Den guten Schluß bildet eine weitere Entlüftungsstation - vermutlich schon als Ersatz für die erste, die beim letzten Erdbeben draufgegangen ist.

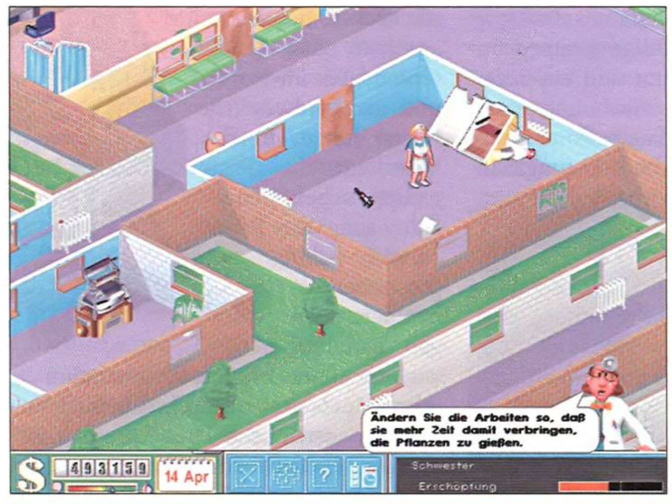
Im letzten Bauabschnitt im Südwesten ist Platz für einen Ausbildungsraum. Das setzt natürlich einen qualifizierten Berater voraus. Am besten ist einer mit chirurgischem Hintergrund, denn gute Skalpellkünstler sind rar. Außerdem ist in diesem Abschnitt ein zweiter Hair-Repair-Komplex gut untergebracht, bei den vielen Patienten mit Copfus Cahlus lohnt sich die Anschaffung schon. Eine weitere Polyklinik erfüllt dort ebenfalls noch ihren Zweck.

Level 10: Nettstadt Krankenhaus

Jetzt geht's richtig los, die City ruft. Vor die Schleuse im Süden wird die Rezeption plaziert. Direkt links daneben schließt die Allgemeinmedizin an. Wiederum daneben links entsteht bis zur Hausecke die Allgemeine Diagnose, und gegenüber in die Ecke paßt die Pharma-Theke. Die ersten Ärzte trudeln mittlerweile auch schon ein, darunter sind ein Psychiater und ein Forscher. Eine Schwester hechelt hinterher. Rechts neben der Pillenstube macht sich der Kardio-Raum gut, ebenfalls schon mit einem guten Doktor. Auf der rechten Seite neben dem Flur wird die Entlüftungsstation eingerichtet. Rechts daneben wird die Psychiatrie so eingesetzt, daß noch genügend Raum für Toiletten bleibt. Ein Getränkeautomat und die anderen üblichen Sachen müssen ebenfalls her. Die Patienten kommen inzwischen auch schon an. Einige Patienten warten auf die neuen Diagnoseräume, und andere werden nach Hause geschickt - besser einen unglücklichen Patienten zu Hause, als einen wartenden Toten auf dem Flur. Rechts neben der Rezeption paßt die Poly-Klinik an die Südwand.

Der im Westen direkt anschließende Bauabschnitt folgt jetzt. Hier wird eine Forschungsabteilung eingerichtet. Die paßt quer hinten in das Gemäuer. Ein Forscher wird ebenfalls unbedingt gebraucht. Angrenzend an die Forschungsabteilung entsteht der Personalraum. Dort ist es zwar etwas eng, aber gemütlich. Über dem Flur bei der Psychiatrie wird der nächste Abschnitt, ein Kreuzungsbau, hochgezogen. Dort eignet sich die Ecke links oben bestens für die neue Zungenabteilung. In den Winkel unten rechts schmiegt sich die Polyklinik nahtlos ein. Es werden noch ein Arzt und eine Schwester eingestellt.

Rechts neben dem Kreuzungsbau kommt der Bauabschnitt West hinzu. Oben quer wird der OP errichtet, mit allem, was dazu-



Runter mit dem Gips



Und was davon ist der Biorhythmus?



Dat is'n Dampfmaschin'

gehört. Die rechte Seite des Raums bis zum OP füllt die Bettenstation mit fünf Betten aus. Jetzt fehlen nur noch die Schneider. Im Bauabschnitt über der Forschungsabteilung wird links von Wand zu Wand der Ausbildungsraum etabliert und gegenüber eine zusätzliche Allgemeinmedizin. Jetzt fehlt noch ein Berater, der die Ausbildung forcieren soll. In Ermangelung neuer Chirurgen schult man einfach den einzigen vorhandenen Skalpell-Doktor. Nachdem er so schlau geworden ist, kann er die Ausbildung neuer Assistenzärzte übernehmen. Jetzt muß erst einmal der Rubel rollen, dann geht es weiter.

Der Bauabschnitt links neben dem Kreuzungsbau wird nun in Angriff genommen. Dabei nimmt eine dritte Allgemeinmedizin den größten Platz ein. Unten rechts in die Nische gehört eine zusätzliche Pharma-Theke. Einige Handlanger traben jetzt schon über die Flure. Die Erdbeben bleiben natürlich auch nicht aus und sind sogar weit heftiger als auf dem Lande. Zwei Handlanger kümmern sich jetzt nur noch um die anfälligen Gerätschaften, und der Forscher forscht famos. Im Neubau über der dritten Allgemeinmedizin werden ein Röntgenraum und ein Scanner-Raum eingerichtet. Nach und nach kommen die übrigen Bauabschnitte hinzu. In jenem nördlich vom Kreuzungsbau nimmt der nagelneue Wirbelsäulen-Raum seine Position ein.

Im Abschnitt nördlich vom Scanner-Raum werden ein Hair-Repair-Komplex, eine Blutmaschine und eine weitere Entlüftung gebaut. Im neuen Abschnitt links daneben paßt die Elektrolyse wunderbar in die obere Nische. Die Entseuchungsmaschine landet in dem Abschnitt, in dem die Patienten sich ein neues Rückgrat verpassen lassen.

Die Erdbeben machen dem Haus immer wieder zu schaffen, beshalb baut man die Diagnoseräume mittlerweile auch schon in zweiter Ausführung hinzu. Die Epidemien kommen dank der vielen Handlanger nicht mehr so häufig vor.

Level 11: Quakhausen Krankenhaus

Das ist das ultimative Krankenhaus in der Großstadt. Im mittleren Komplex steht jeweils vor beiden Eingängen eine Rezeption mit Dame. Hier wird gleich richtig gearbeitet. In der großen Nische vor der Nordwand entstehen zwei Räume für die Allgemeinmedizin. Natürlich werden auch gleich zwei Ärzte dazu eingestellt. Gegenüber an der Südwand teilen sich Kardio-Raum und Allgemeine Diagnose den Platz. Rechts neben der zweiten Rezeption entsteht die Pharma-Theke und ihr gegenüber die Entlüftungsabteilung.

Als nächste Bauabschnitte kommen das mittlere Grundstück im Norden und der nordwestliche Flügel hinzu. In der Mitte entsteht gleich rechts neben dem Durchgang die Psychiatrie. Schräg gegenüber, neben dem dortigen Durchgang, wird der allseits beliebte Personalraum gebaut. Im Nordwestflügel schließlich findet sich ausreichend Platz für einen OP und eine Bettenstation mit sechs Betten. Gegenüber der Psychiatrie ist der ideale Ort für die Kanalisation und damit auch für die Toilettenräume für die ungeduldigen Patienten. So ein Getränkeautomat hinterläßt nun mal seine Spuren.

Die ersten Patienten werden geheilt, nach und nach steigt der Ruf, und Geld kommt ins Haus. Nach diesem Anfang obliegt das Hospital der freien Planung. Langsam kommen die übrigen Bauabschnitte hinzu, je nachdem, wieviel Geld in der Kasse ist. Wobei in dem kleinen Bauabschnitt rechts neben der zweiten Rezeption die großzügige Forschungsabteilung mit zwei Schreibtischen, die Zungenreibe und die Poly-Klinik entstehen. Gerade die Wissenschaft ist natürlich wieder brandwichtig für die neuen Räume.

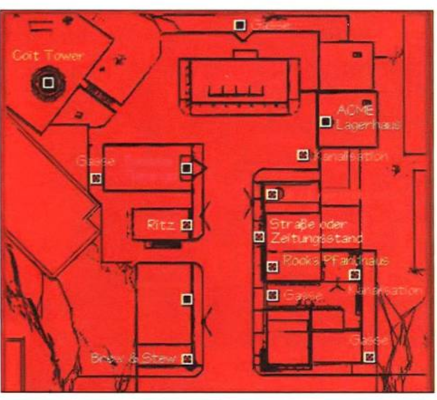
Sobald sie erforscht sind, kommen die neuen Behandlungs- und Diagnoseräume hinzu. Handlanger rennen durch die Gänge und wischen den Boden auf. Im Nordostflügel entsteht neben einer zweiten Psychiatrie die Diagnoseabteilung, bestehend aus Röntgen- und Scanner-Raum. Dann kommt schon bald der Hair-Repair-Komplex hinzu. Im unteren Südostflügel machen sich die Blutmaschine, die Entseuchungsabteilung und der Wirbelsäulen-Raum breit. Es folgen noch eine zweite Zungenabteilung und eine weitere Entlüftung. Im Südflügel ist es Zeit für einen Ausbildungsraum mit vier Stühlen, der Berater soll schließlich richtig arbeiten für sein Geld. Neue Ärzte kommen hinzu und werden nach der Ausbildung durch ihr hohes Niveau auch den Ruf des Hauses verbessern. Natürlich dürfen auch die Erdbeben nicht vergessen werden, doch schließlich steht noch genügend Platz zur Verfügung, um die geheimen Apparaturen, die erst jetzt erforschbar sind, zu ersetzen.

Die Pandora Akte

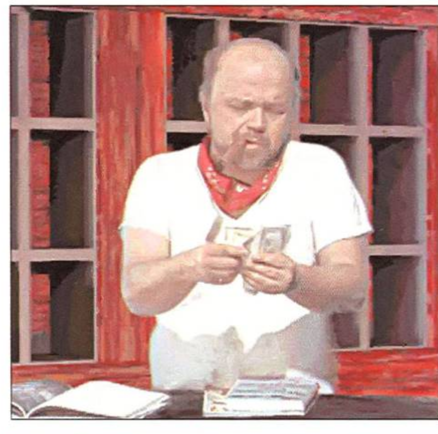
Nach einem mißlungenen Date in der Stammkneipe bekommt Privatdetektiv Tex Murphy endlich wieder einen Auftrag: Er soll den verschwundenen Wissenschaftler Dr. Malloy finden. Der einzige Anhaltspunkt ist ein Foto aus der Zeitung - und ein großzügiger Vorschuß. Wie der Zufall so spielt, hatte Malloy ein Zimmer im selben Hotel, in dem sich das Büro unseres Helden befindet ...

Der erste Tag: The search for Malloy

Ein prüfender Blick auf die Visitenkarte im Inventar verrät Tex Murphy, wo Auftraggeber Gordon Fitzpatrick zu erreichen ist. Durch die Tür neben dem Waschbecken gelangt er in den Computerraum. Auf dem Regal rechts neben dem Fenster liegt ein Zeitungsartikel über Mac Malden, der genommen und geprüft wird. Wer mehr über die Vergangenheit des Detektivs erfahren möchte, kann die drei Räume genauer inspizieren. Durch die Tür zurück zum Schlafzimmer ist besonders das Schaukelpferd interessant, im Büro (linke Tür) findet sich auf dem großen Schreibtisch das heruntergeklappte Bild der Ex-Frau. In der obersten Schublade links nimmt Tex die Rechnung des Elektronik-Shops. Auf dem Tisch hinter sich findet er ein Taschenmesser, das er ebenfalls einsteckt. Durch die von zwei



Die Straße, in der Tex Murphy wohnt



Und wieder platzt der Traum vom Geld: Vermieter Nilo

Blumentöpfen umrahmte Außentür verläßt er schließlich sein Büro über die alte Feuerschutztreppe.

Ein kleines Stückchen schräg gegenüber befindet sich Chelsees Zeitschriftenladen. Nachdem das vorhergegangene Date nicht besonders erfolgreich war, spricht unser verhinderter Charmeur sie mit den Sätzen A, B, C, B, A, C, C an und verabredet sich so zu einem lauschigen Abendessen. Wieder zurück auf der gegenüberliegenden Seite, betritt Tex die Eingangshalle des Hotels Ritz und fängt ein Gespräch mit seinem Vermieter an. Nilo ist ein eher primitiver und vor allem unfreundlicher Zeitgenosse. Zur Begrüßung wird Satz B angewählt, danach bleibt keine andere Wahl, als das Bargeld aus dem Inventar anzubieten und auf 2100 Dollar zu klicken, um die rückständige Miete zu bezahlen. Da Nilo immer noch keine Fragen beantworten will, bietet Tex ihm im Gespräch nach Antwort C und B noch weitere 100 Dollar an. In der folgenden Befragung nach dem Zeitungsausschnitt über Malloy und dessen Deckname Thyson Matthews verrät Nilo, daß der Wissenschaftler das Zimmer A im ersten Stock bewohnte.

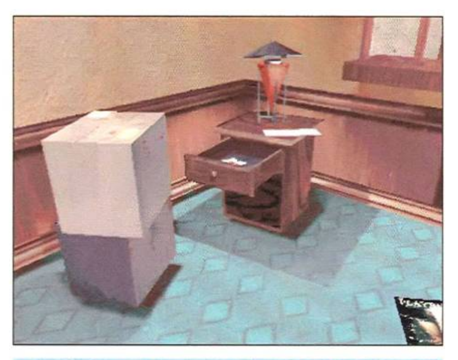
Tex verläßt die Eingangshalle durch die Tür neben dem Tresen und steigt die Treppe ins erste Stockwerk hoch. Gleich vorne rechts klickt er auf die verschlossenen Tür und das Zahlenschloß - ohne die Kombination ist hier aber nichts zu machen. Also zurück zu Nilo, den Tex mit den Sätzen B, B, befragt und auf den Code fürs Appartment anspricht. Jetzt kann das Zahlenschloß im ersten Stock angeklickt werden, und mit der Tastenfolge 4827 öffnet sich die Tür zur ersten Spur.

Der zweite Tag: Ladies in waiting

Tex ist anscheinend nicht der erste, der an Malloys ehemaligem Zimmer Interesse hat. Nach einigen harten Schlägen auf den Hinterkopf wird es erst mal Nacht um den Privatdetektiv. Stunden später bleibt nur noch zu hoffen, daß der Vorgänger etwas übersehen hat. Im Zimmer von Malloy muß so ziemlich jede Ecke durchsucht werden. Tex nimmt den Schal auf dem Bett und prüft ihn wie auch alle folgenden Gegenstände. Auf dem Nachttisch findet sich Malloys Brief; in der oberen Schublade eine Quittung vom Pfandhaus. Die Pappkiste oben links enthält neben uninteressanten Büchern auch den „Flughafen der Götter“. Wird das Sitzkissen in der linken Ecke bewegt, kommt ein Foto von Malloy und einem Lama zum Vorschein. Die oberen beiden Schreib-



Das Leben eines Privatdetektivs birgt viele Gefahren



Schubladen und Nachttische sind beliebte Aufbewahrungsorte

tischschubladen fördern schließlich eine ACME-Visitenkarte und einen Briefumschlag nebst nicht übersetzem Brief zutage. In der zweiten Schublade von unten findet sich schließlich das Foto eines Kindes namens Regan.

Als Tex die Ausgangstür passiert, schießt es ihm siedendheiß durch den Kopf: Er hat die Verabredung mit Chelsee verpaßt! Über das Reisen-Menü/San Francisco kommt er zu Chelsees Apartment, erhält auf sein Klopfen jedoch keine Antwort. Er reist wieder zurück zur Chandler Avenue und dem Zeitungsstand. Die Straße rechts hinunter auf der rechten Ecke befindet sich das „Brew & Stew", das Eßlokal von Murphys Freund Louie. Sobald er das Lokal betreten hat, wird er auf die vergangene Nacht angesprochen. Als Entgegnung empfehlen sich die Sätze A, A, B, C, A an. Aus dem Inventar bietet er Bargeld an und zahlt Louie die alten Schulden über 200 Dollar zurück, auch wenn dieser nicht darauf besteht. Außerdem zeigt er den nicht übersetzten Brief aus Malloys Hotelzimmer. Über „Befragen" werden die meisten Stichwörter abgehakt: die Fremdsprache Yucatan, das Zeitungsfoto von Malloy und Thomas Malloy selbst, Schal, junge blonde Frau, Emily und Chelsee.

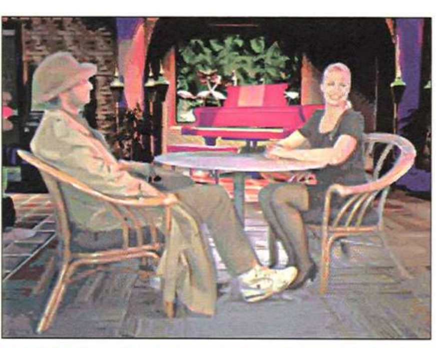
Anschließend geht es wieder nach draußen. In der Höhe des Elektronik-Shops findet sich etwas auf dem Bürgersteig: Nilos Portemonnaie! Nachdem er es aufgenommen hat, wandert Tex zu Rooks Pfandhaus, das auf der anderen Straßenseite gleich neben dem Zeitschriftenstand liegt. Eine freundliche Begrüßung ist von Rook Garner nicht zu erwarten.



Um ihn etwas zu besänftigen, sind die Antworten A, A angebracht. Aus dem Inventar bietet Murphy die Pfandhaus-Quittung an und zahlt 250 Dollar für einen schwarzen Dolch.

Nachdem Rook zu dem Zeitungsfoto von Malloy gefragt wurde, kann mit dem Stichwort Yucatan und Antwort A ein Übersetzungsbuch für $30 erstanden werden. Nach „Unterhaltung beenden" geht es wieder hinaus zur Chandler Avenue. Rechts die Straße hinunter findet sich kurz vor dem blauen Briefkasten ein Brief. Eine kurze Prüfung zeigt eine Spende von $500 an das Waisenhaus. Tex entschließt sich für den moralischen Weg und benutzt den Brief mit dem Briefkasten. Mit gutem Gewissen geht es dann nach links durch die Öffnung zwischen den Zaunlatten zum Coit Tower hinauf.

Clint, damals im ersten Teil der Reihe („Under a killing moon") noch schokoladensüchtiger Obdachloser, hat sich selbständig gemacht und führt nun seinen eigenen, ganz speziellen Imbiß.

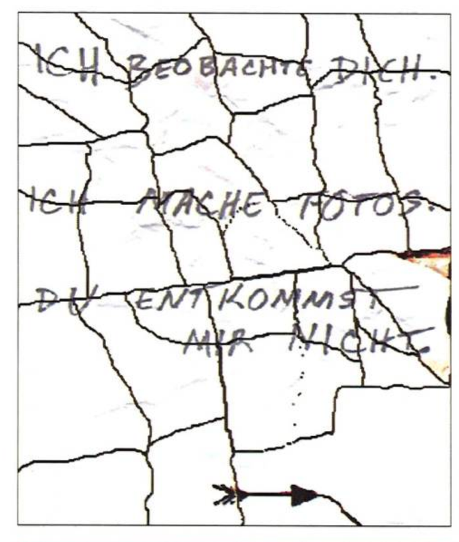


Noch könnte es ein romantischer Abend werden ...

Tex Murphy erinnert ihn mit den Sätzen A, C, C, B, B an seine Vergangenheit und befragt ihn dann zu dem Schal, Emily, Gus Leach und Gus Leachs Schlüssel. Nach Gesprächsende geht es mit einem Schlenker nach rechts zwischen einem umzäunten Weg zur Lieferantentür des Flamingo. Tex öffnet die Pforte und folgt der Gasse, bis er vor der Hintertür des Fuchsia Flamingo steht. Im Mülleimer links liegt eine Antenne, die ins Inventar wandert. Mit Gus Leachs Schlüssel läßt sich nun die Hintertür öffnen. Der Besitzer des Nachtlokals sitzt am Klavier und verwechselt Tex zuerst. Als er sich umdreht, gibt Murphy mit den Antworten C, A, C, A den Schlüssel und Emilys Schal zurück. Zu weiteren Befragungen steht Gus Leach jedoch vorerst nicht zur Verfügung. Tex macht sich auf zu Chelsees Apartment und entschuldigt sich mit den Sätzen A, B, C, B für das verpaßte Date. Um ins Flamingo zu gelangen, schlägt er mit Antwort C einen Drink in dem Nachtlokal vor.

Dort angekommen, geht es weiter mit den Sätzen A, C, A, A. Tex verdirbt das anfangs noch romantische Date total, gelangt aber immerhin in Emilys Umkleideraum und erhält von ihr einen zerrissenen Brief mit einer Morddrohung.

Der dritte Tag: The black arrow killer



ICH BEOBACHTE DICH.
ICH MACHE FOTOS.
DU ENTKOMMST MIR NICHT.

So muß ein Drohbrief aussehen!

Wieder in seinem Büro, kombiniert Murphy das „Yucatan – leichtgemacht"-Buch mit dem nicht übersetzten Brief, der so gelesen werden kann. Das zerrissene Schreiben von Emily wird geprüft und zusammengesetzt, wobei die einzelnen Teile mit gehaltener Maustaste und den Cursortasten links/rechts gedreht werden können. Über das Reisen-Menü/San Francisco besucht Tex dann seinen alten Freund Mac Malden auf dem Polizeirevier. Nach der Begrüßung mit den Sätzen A, B bietet unser Detektiv den zusammengesetzten Drohbrief an und erfährt von dem Black Arrow-Killer. Nachdem er sich nochmals kurz nach diesem erkundigt hat, fliegt er zurück zum Brew & Stew.

Louie hat bereits von dem Krach zwischen Chelsee und Murphy gehört. Mit den Sätzen B, A, A, C erklärt man die Situation und fragt nach Black Arrow Killer, Bay City Mirror und schließlich nach Herumtreibern. Da Louie den Zeitungsartikel nicht mehr hat, ist Rooks Pfandhaus das nächste Ziel. Nach Satz B wird auch

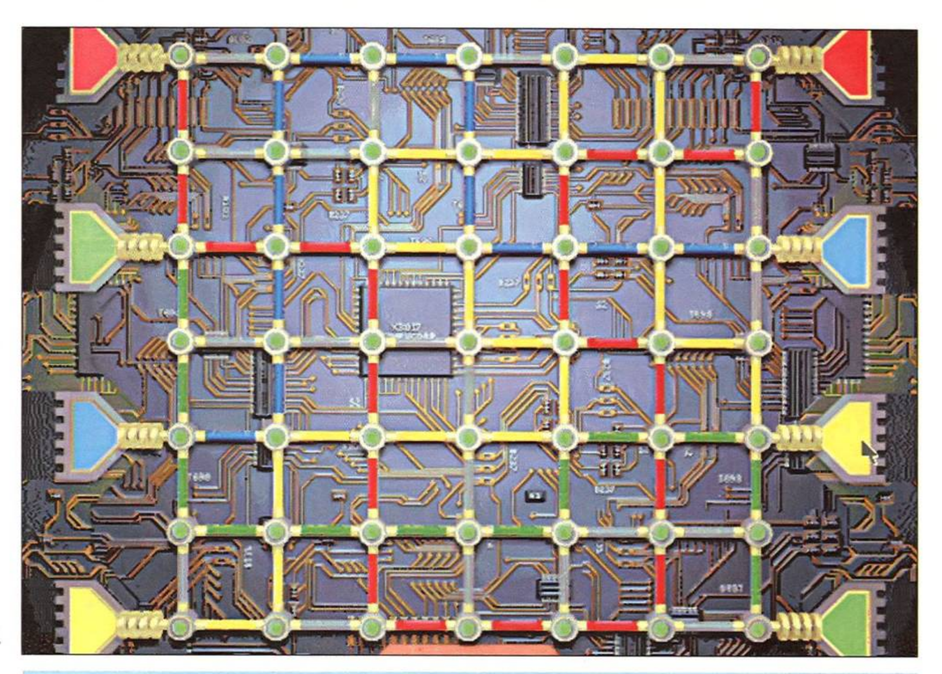
hier nach Black Arrow Killer, Bay City Mirror und Herumtreiber gefragt, und übers Gesprächsende gelangt Tex zur Gasse hinter dem Haus. An der linken Mauer lehnt neben dem Abflußrohr eine Mülltonne, die nach dem Öffnen den gesuchten Bay City Mirror offenbart. Tex liest den entsprechenden Artikel und sucht Rook durch die Hintertür wieder auf. Er fragt ihn nach der Autorin des Berichts, Lucia Pernell, und bekommt daraufhin eine Visitenkarte ausgehändigt, die er nach dem Gesprächsende sogleich prüft.

Wieder auf der Chandler Avenue, betritt er die Eingangshalle des Ritz. Hier bekommt Nilo seine Brieftasche zurück. Dann geht es geradeaus durch die Tür und die Treppen hinauf bis zum obersten Stockwerk zur Tür E, wo sich Murphys Büro befindet. Das Vid-Phone auf dem Schreibtisch wird eingeschaltet und Lucia Pernells Nummer gewählt. Nach einer kurzen Unterhaltung mit C, A, B, B geht er ins Brew & Stew, um sich mit der Journalistin zu treffen. Es folgt eine längere Unterhaltung. Als Tex endlich zu Hause ist, beobachtet er auf dem gegenüberliegenden Dach von Rustys Fun House eine schwarz maskierte Gestalt, die schnell verschwindet.



Es ist doch wichtig, was in der Zeitung steht

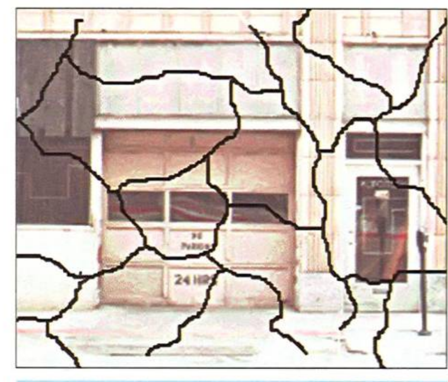
Das Vid-Phone blinkt auf und gibt Piepstöne von sich: Es ist eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter. Tex schaltet das Gerät ein und hört Chelsees Aufzeichnung an. Danach geht er zu Rooks Pfandhaus. Er stellt Fragen über Rustys Fun House und zu dessen Dach. Wieder zurück auf der Chandler Avenue, geht Tex die Straße rechts hinunter bis zur Tür von Rustys Fun House. Die Tür wird angeklickt, sein Versuch, sie zu öffnen, scheitert jedoch an dem Versiegelungsschloß der Polizei. Er macht sich also auf den Weg zum Polizeirevier und befragt Mac Malden zu Sandra Collins, der N.S.A., zum Dach des Fun House und Rustys Fun House. Als er Rustys Schlüssel anspricht, bekommt er ihn als nachträgliches Dankeschön für alte Dienste und kann zur verschlossenen Tür zurückkehren. Hat er den Schlüssel mit der Tür benutzt, gilt es, das Schloß zu knacken. Links wird jeweils eine der vier Leitungen angeklickt, rechts sind die entsprechenden Farbziele zu wählen (von oben nach unten: Rot, Blau, Gelb, Grün).



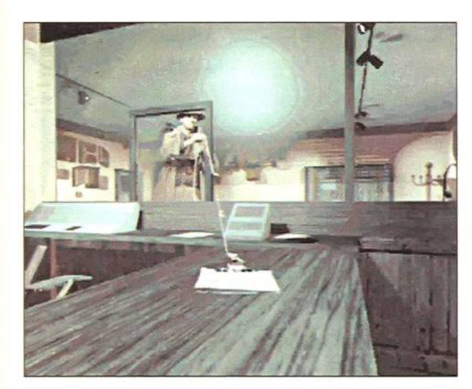
Mit dieser Kombination ist das Polizeischloß kein Problem

Hinter der Theke in Rustys Laden ist auf dem Boden ein Hebel versteckt. Wenn Tex ihn bewegt, öffnet sich hinter ihm eine Geheimtür. Im Hinterraum bewegt er die Zeitung auf dem Boden und greift in die vermeintlichen Scherzartikel. Nachdem er sich die Finger an der Zeitung abgewischt hat, klettert er auf die lange Leiter und gelangt so zum Dach von Rustys Fun House. Ein kleines Stück nach links liegt über dem Dachfenster eine Jacke. Er nimmt sie an sich und findet bei näherer Prüfung einen Manschettenknopf mit den Initialen D.H. und ein zerrissenes Foto. Jetzt steigt er versuchsweise die Leiter zum Wasserturm hinauf, muß aber feststellen, daß die Tür zum Turm verschlossen ist. So macht sich der Detektiv wieder auf den Weg nach unten und kehrt zurück ins Büro.

Das in der Jacke gefundene Foto wird zusammengesetzt. Mit Hilfe des Vid-Phone telefoniert Tex schließlich mit Lucia Pernell. Nach den Fragen zu Autotech, N.S.A. und der ermordeten Sandra Collins beendet er das Gespräch und reist zu Sandras Wohnung. In der Schublade neben dem Bett findet er eine zu prüfende Notiz, links neben dem Handarbeitstisch liegt außerdem ein Autotech-Ausweis auf dem Fußboden. Nun geht es wieder zurück zur Chandler Avenue und ab in den Elektronik-Shop. Mit den Sätzen A, C, C bezahlt Tex notgedrungen seine Schulden von 1230 Dollar. Hierbei kann man fehlendes Geld gegen Spielpunkte tauschen; das Programm fragt automatisch nach. Um im Elektronik-Shop einkaufen zu können, müssen die interessanten Gegenstände erst im Laden angesehen werden. Links von der Eingangstür findet sich ein Foto-Analyser auf der Theke. Ein Stückchen weiter liegt ein Robco-Batterie-Set, und rechts neben dem Ladeninhaber Zak Williams schließlich ist ein Robco-Decoder zu entdecken. Alle drei Gegenstände werden im Gespräch erklärt und erworben. Das zusammengesetzte Foto aus der Jacke kombiniert man mit dem Foto-Analyser und zoomt den



Mit einer genauen Detailanalyse läßt sich hier hier auch die Adresse finden



Mit etwas Geschick lassen sich auch geheime Codes angeln

Namen auf dem Straßenschild sowie die Hausnummer heran. Die Adresse von Autotech ist nun bekannt, und Tex kann über Reisen das Gebäude aufsuchen.

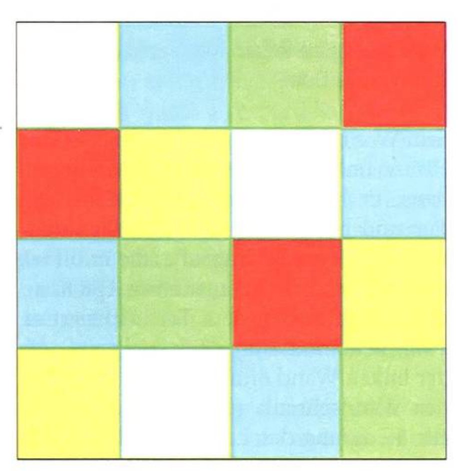


In letzter Sekunde gerettet: Emily Sue Patterson

Auf dem Boden vor dem Aschenbecher liegt eine Besucherkarte. Diese wird ebenso eingesteckt wie die Haarbürste auf dem Tisch bei der Sitzecke und die Jalousienschnur über der Nebentür. Die beiden letzteren Teile kombiniert Tex zu einer Angel. Nachdem er das Schalterfenster des verglasten Büros beiseite geschoben hat, kann er sich die Codeliste links hinten angeln. Die Nummer auf der Besucherkarte wird geprüft und in der 14. Zeile der Code 8338 aus der Liste abgelesen. Tex benutzt die Karte mit dem Zahlenschloß an der rechten Wand und gibt die Codezahl von der Liste ein. Er durchschreitet die nun offene Tür und sucht das beschilderte Büro von Dag Horton auf. Das große Bild hinter dem Schreibtisch inspiziert er ebenso wie den CD-Player auf dem Tisch. Öffnet er diesen, kommt ein Aktenschrankschlüssel zum Vorschein. Das Buch links läßt sich bewegen, die darunterliegenden Haftnotizen steckt er nach genauer Prüfung ein. Die unterste Schublade des rechten Aktenschranks läßt sich mit dem Schlüssel öffnen. Die enthaltene Zigarettenkiste mit den Fotos von Sandra Collins und Emily Patterson wandert ins Inventar. Auf dem Bücherschrank neben der Tür nimmt Tex noch den Meisterlock-Schlüssel mit und sucht dann die Chandler Avenue auf.
Links die Straße hinunter, dann nach rechts und wieder links findet sich zwischen den Zäunen die Gasse zu dem verrückten Gary, der auf der Haftnotiz erwähnt wird. Nach den Sätzen A, A, B, B, A muß Tex eine Flasche Scotch besorgen. Dazu geht er die Straße hinab bis zum Brew & Stew, dann nach links bis vor die Hintertür mit dem Exit-Aufdruck. Er läuft den Gang bis zum Ende durch, schiebt die obere Kiste weg und öffnet die darunterliegende. Hier findet sich eine Flasche Whiskey, mit der es flugs wieder zurück zu Gary geht. Nach Satz A bietet er die Flasche Scotch aus dem Inventar an und fragt dann nach Crazy Gary, Gary Lee, Dag Horton, dem Zeitungsfoto von Malloy, Malloys Schlüssel und dem Dach des Fun House. Nun geht es über Rustys House auf die Leiter zum Hausdach. Der Wasserturm ist unverschlossen. Links betrachtet Tex die Filmdose und schaltet dann schließlich das Fernglas ein. In der folgenden Sequenz beobachtet er, wie der Black Arrow Killer zu Emilys Zimmer vordringt. Eiligst stürmt er ins Fuchsia Flamingo und schafft es, einen Mord zu verhindern - doch der Täter entkommt aus dem Fenster.

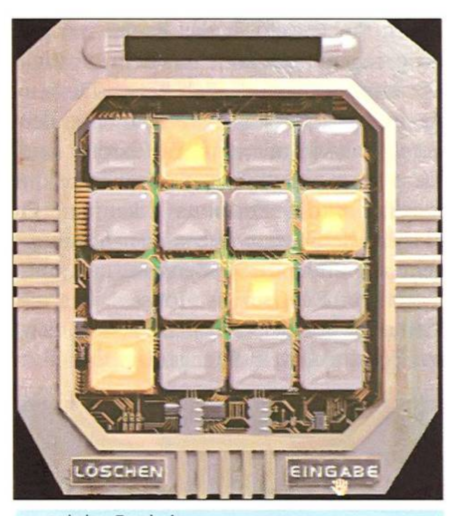
Tex sucht Rook in seinem Pfandhaus auf und steigt nach einem guten Tip zurück auf Rustys Dach. Es empfiehlt sich, an dieser Stelle den Spielstand zu speichern. Der Black Arrow Killer steht auf dem Nebendach und wartet anscheinend auf sein Flugtaxi. Sobald er sich umdreht, rennt Tex über die kleine Leiter, die die Dächer verbindet, und duckt sich mit der Strg-Taste vor dem Kühlaggregat. Er beobachtet den Mann nun vorsichtig und fällt ihn in dem Moment, als er ihm den Rücken zukehrt, von hinten an. Beim folgenden Zweikampf zieht der Killer den kürzeren, und ein ereignisreicher Tag geht zu Ende.

Der vierte Tag: Out of the past



Das Kästchenrätsel von Malloys CD ...

In Mac Maldens Büro erklärt Tex die Geschehnisse des letzten Tages. Eine geheimnisvolle Frau bürgt für seine Entlassung, und es geht endlich nach Hause, wo bereits das Vid-Phone klingelt. Nach einem Gespräch mit Lucia Pernell begibt er sich über „Reisen" zu der Hütte in Nordamerika, die einem mit Malloy befreundeten Wissenschaftler gehört. Dort untersucht er den Raum. Auf dem Boden findet er links neben dem Baum ein zerknülltes Papier, das er prüft und einsteckt. Ebenfalls von Wichtigkeit ist die CD in der bereits geöffneten Schublade. Am Ende der Treppe nach oben hängt ein Bild, das beim ungeschickten Versuch, es zu bewegen, herabfällt.



... und das Ergebnis



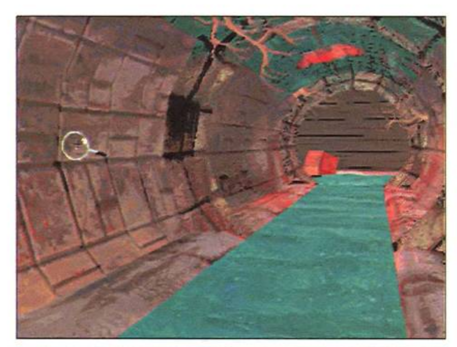
Ein Film über Roswell

Dahinter kommt ein Codeschloß zum Vorschein, für das noch die Lösung fehlt. Tex reist zurück in sein Computerzimmer und benutzt die gefundene CD mit dem zweiten Rechner unten im Regal. Die Quadrate, die nun auftauchen, müssen so im Gitternetz verteilt werden, daß sich keine Farbe horizontal, vertikal oder diagonal berührt. Ist das geschafft, erscheinen ein Codemuster und diverse Texte. Zurück in der Hütte, gibt Tex den von der CD erhaltenen Code ein, und es öffnet sich eine

Die Pandora Akte

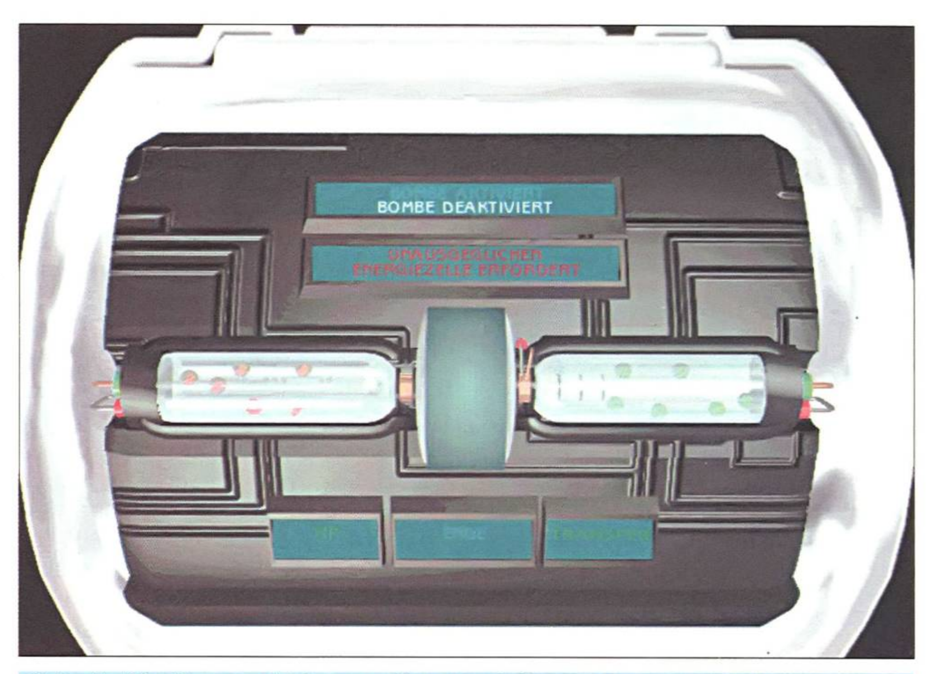
Geheimtür. Er öffnet die linke Schranktür und findet eine alte 16-mm-Filmrolle. Auf dem Boden schiebt er die Papiere beiseite und öffnet die Bodenluke. Da der ehemalige Hüttenbewohner einen erschreckenden Anblick bietet, schließt er die Luke und bewegt die weiße Leinwand. Die Filmrolle benutzt er mit dem Projektor und schaltet das Gerät ein. Was folgt, ist ein pikanter Film über Außerirdische.

Zurück in der Chandler Avenue, nimmt Tex im Brew & Stew dankbar den von Louis spendierten Drink entgegen. Nachdem er nach der N.S.A. und Chelsee gefragt hat, ist das Fuchsia Flamingo an der Reihe. Emily und Gus Leach quetscht er jeweils über Thomas Malloy, Emilys gestohlene Box, braunes Packpapier und die N.S.A. aus. Anschließend begibt er sich zum Ausgang über die Gasse. Das braune Packpapier flattert an einem Laternenmast im Wind. Über die Feuertreppe zum ersten Stock zieht er das Papier mit der ausgezogenen Antenne aus dem Inventar (Antenne prüfen) zu sich heran. Da kein Absender zu finden ist, kombiniert er den Foto-Analyser mit dem Packpapier und kann so in der linken unteren Ecke die Kennziffer des Postamts erkennen. Er klettert die Feuertreppe wieder hinunter, geht zur anderen Straßenseite und aufs Dach von Rustys Fun House. Über die kleine Treppe geht's zur hintersten rechten Ecke, wo er ein Suchgerät findet.



In der Kanalisation finden sich seltsame Sachen

Er steigt wieder hinab zur Straße und prüft das Gerät. Sobald es eingeschaltet ist, folgt er den Peiltönen zu einer Baustelle links neben Rustys House. Eine Leiter führt hier in die Kanalisation. In der Mitte des Gangs entdeckt er auf der rechten Seite eine Kiste, die er öffnet. Der darin enthaltene Meißel wandert ins Inventar. An der Kreuzung geht es dann links hinunter, bis die Peiltöne ganz schnell hintereinander erfolgen. Auf der linken Seite findet sich hier eine Mauerritze, die sich mit dem Meißel benutzen und so öffnen läßt. Die dahinterliegende Bombe gilt es zu entschärfen. Hierzu muß Tex die grünen und roten Energiezellen vertauschen. Eine rote Trägerzelle und zwei von den



Die Bombe läßt sich nur entschärfen, wenn die grünen mit den roten Protonen vertauscht werden

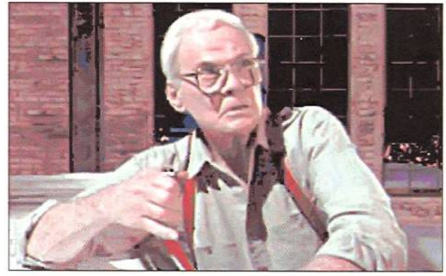
kleineren roten Protonen gehen über Transfer nach links; eine grüne Trägerzelle geht mit zwei grünen Protonen retour. Dann geht es mit einer grünen Trägerzelle und einem roten Proton wieder nach links, zurück mit einer roten Trägerzelle und einem grünen Proton. Zuletzt gehen die übrigen drei roten Zellen nach links und die drei grünen nach rechts: Die Bombe ist nun harmlos. Tex nimmt die Box aus dem Fach und überprüft sie. Als er in sein Büro zurückkehrt, wird er bereits von Agenten der N.S.A. erwartet. In dem nun folgenden Verhör verliert er mit den Antworten A, B, C, C, A, A, C, A die mysteriöse Box.

Wieder in seinem Büro, wird Tex von Damenbesuch überrascht: Regan Madsen. Sie gibt sich als Malloys Tochter aus und zeigt sich ebenfalls an den Boxen interessiert. Zur Verabschiedung bekommt Tex einen Zettel mit ihrer Telefonnummer, den er sogleich prüft. Dann wählt er mit dem Vid-Phone auf dem Schreibtisch die Nummer von Gordon Fitzpatrick und befragt diesen zu Regan Madsen, N.S.A. und Emily Sues Box.

Sein Weg führt ihn nun neben Rustys Fun House links hinunter zum ACME-Lagerhaus. Er benutzt Malloys Schlüssel die Tür und betritt den Raum. In Blickrichtung steht eine Schatztruhe, die er öffnet und ein Holzbein herausnimmt. Die Kiste in der Ecke neben dem Tor inspiziert er zwar, bekommt sie jedoch nicht auf. An der linken Wand öffnet er daher den kleinen Wandschrank und erhält so Zugang zur Steuerung des Lagerkrans. Ein Klick auf ON und LOWER bringt den Haken in Position, mit dem Holzbein wird er gesichert. RAISE hebt die Kiste schließlich an. Auf dem Boden findet sich dort nun eine Karte von Asien, die Tex nimmt und prüft. Nachdem er sie an der Seite geöffnet hat, entdeckt er außerdem einen Wandteppich und ein Foto von Nacza. Beides nimmt er mit und untersucht es genau.

Die nächste Station ist das Polizeirevier. Nach Fragen hinsichtlich Regan Madsen und PB3887412 geht er zum Postamt, in dem Malloys Paket aufgegeben wurde. Dort kann man ihm zuerst nicht weiterhelfen, aber über den Tip eines Landstreichers findet er schließlich zu einer alten Dame im Garden House. Mit den Sätzen B, C, A, B, A, B läßt diese ihn in Malloys Zimmer. Im Sekretär findet er nach dem Öffnen der Rollabdeckung ein Cosmic Connection-Heft sowie eine ETS-Visitenkarte. Er nimmt beides an sich. Sind auch der Brief an Elija Witt aus der mittleren Schublade und das Puzzle-Buch vom Nachttisch links neben dem Bett gefunden und eingesteckt, kann es ins Büro gehen.

Über das Vid-Phone führt Tex ein Gespräch mit Gordon Fitzpatrick und fragt diesen nach Elijah Witt. Anschließend begibt er sich zum Computerraum. Die CD aus dem Brief benutzt er mit den



Tex' erstes und letztes Treffen mit Dr. Malloy

Computer, kommt jedoch ohne Paßwort nicht weiter. Also zurück zum Garden House. Auf dem Stuhl liegen Jeans, demnach hatte Malloy das Zimmer zwischendurch betreten! Tex nimmt die Hose an sich und findet bei ihrer Prüfung eine Quittung. Nach genauerer Betrachtung entdeckt er die Adresse vom Waterfront-Haus - dem Unterschlupf von Malloy. Er reist sofort hin und erfährt von dem Wissenschaftler einiges über Roswell und das Projekt Bluebook. Die Ermordung Malloys durch N.S.A.-Agenten kann aber auch er nicht verhindern. Eine gewaltige Explosion beendet das Kapitel.

Der fünfte Tag: The pandora device

Nach einem langen Gespräch mit Auftraggeber Gordon Fitzpatrick hat Tex ein neues Ziel. Die geheimnisvollen Boxen sind zu finden, um Malloys Arbeit zu retten. Kaum ist er wieder allein, meldet sich das Vid-Phone auf dem Schreibtisch zu Wort. Tex hört Chelsees Nachricht ab, indem er das Gerät einschaltet, und fliegt dann zum Waterfront-Haus.

Zum Glück ist am vorigen Tag nicht alles ausgebrannt. Ein kleines Stückchen geradeaus kann Murphy eine Kiste bewegen, unter der sich eine Post-Quittung befindet. Die Prüfung ergibt, daß Malloy insgesamt fünf seiner Boxen verschickt hat. Weiter geradeaus liegt ein Flugplan am Boden, auf dem kaputten Tisch findet er außerdem noch einen „Zettel mit Gegenstand 186". Am Fenster macht er einen Schwenk nach links und bewegt die Bretter in der hintersten Ecke. Den freigelegten Safe benutzt er mit dem Robco-Decoder und dreht das Saferad einmal durch: Die Codezahlen erscheinen in unsortierter Reihenfolge. Ein prüfender Blick auf die ETS-Visitenkarte verrät den Zusammenhang: Die Wurzel aus der jeweiligen dreistelligen Seriennummer ergibt die einzelnen Codierungen. Murphy dreht das Rad rechts zur 22, links zur 31, rechts zur 15 und schließlich nach links zur 7. Der Tresor öffnet sich, und Tex kann den kleinen Schlüssel und den Zettel mit Verwahrungszelle nehmen und prüfen. Auf geht es jetzt zum Garden House. Mit dem kleinen Schlüssel öffnet er die Wandschranktür und nimmt sowohl den Koffer vom obersten Fach als auch das Taschenbuch „UFO-Verlorene Leben aus der Galaxis" an sich. Nach einer genauen Untersuchung findet er im Koffer ein



Das Geheimnis liegt in der Wurzel der Tresor-Nummer

Foto vom Tor der Sonne und Malloys Notizbuch. Tex fliegt zurück ins Büro und telefoniert mit Regan, um ein Treffen in der Imperial Lounge zu vereinbaren. Nach einem längeren Gespräch gibt Regan ihm ihre Box.

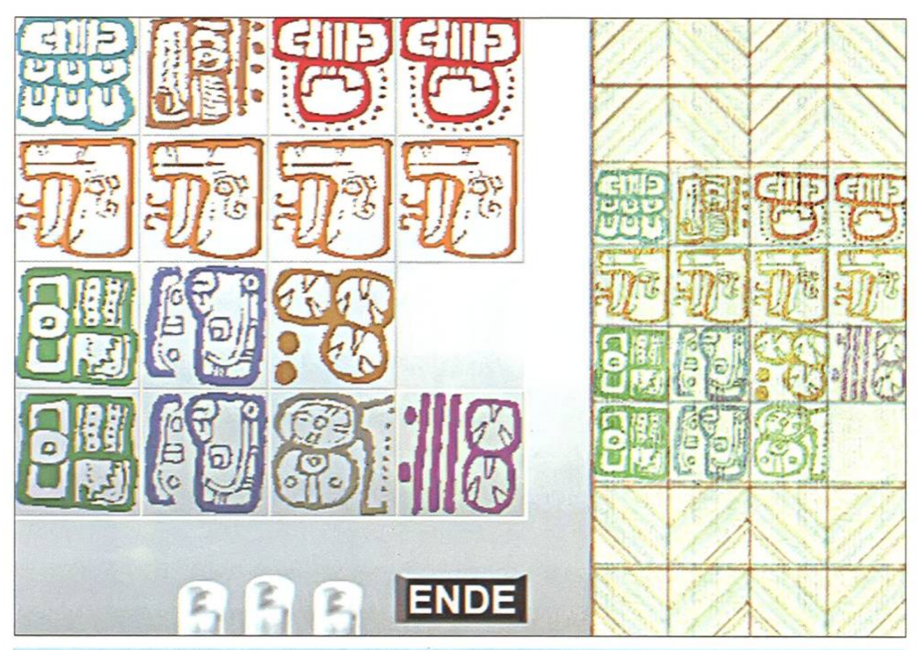
Weiter geht es im Polizeirevier, wo Tex mit Mac Malden über Dag Horton und N.S.A.-Agenten spricht. Dank der Hilfe kann er nun zum Leichenschauhaus reisen und sich dort umschauen. Vom Bestecktisch nimmt er das Skalpell und öffnet damit die kleine Schublade „G-I" aus dem Kasten rechts neben dem Waschbecken. Hortons Schlüssel wandert ebenso ins Inventar wie die Brieftasche, die bei der Prüfung eine Sicherheitssystem-Karte offenbart. Tex kehrt heim ins Büro und hört die Nachricht auf dem Vido-Phone ab. Er ruft Lucia Pernell sogleich zurück und erhält den Auftrag, die Euphoria-Akte aus dem N.S.A.-Quartier zu beschaffen. Der benötigte Schlüssel komme automatisch per Eilbote. Tex fragt noch nach den Stichwörtern Anagramme und Cosmic Connection. Das nächste Telefonat gilt Regan: Mit den Sätzen B, C erfährt er die ersten Ergebnisse aus Malloys Notizbuch. Er setzt sich daraufhin mit Gordon Fitzpatrick in Verbindung und befragt ihn über die Initialen, Archie Ellis, „UFO - Verlorene Leben aus der Galaxis" und Regan Madsens Box.

Zu guter Letzt folgt ein Gespräch mit Archie Ellis. Der ist anfangs noch mißtrauisch, und Murphy muß nach den Sätzen C, C einen kleinen Test bestehen. Steht ihm bei den nächsten beiden Antworten unter A noch nicht „J.I. Thelwait" bzw. „The plain of Nacza" zur Verfügung, muß er nach dem Gesprächsabbruch das Buch „UFO - Verlorenen Leben... " und das Foto von Nacza nochmals überprüfen. Spätestens im zweiten Anlauf erfährt er dann die Adresse des Cosmic Connection-Herausgebers und besucht ihn über Reisen/San Francisco. Dort angekommen, stellt er Fragen zu Thomas Malloy, Ellis' Interview, Archie Ellis' Box, Büchse der Pandora, J.I. Thelwait, UFO - Verlorenen Leben... , Projekt Blueprint, N.S.A. und Elijah Witt.



Längst nicht so mysteriös, wie er sich gibt: Archie Ellis

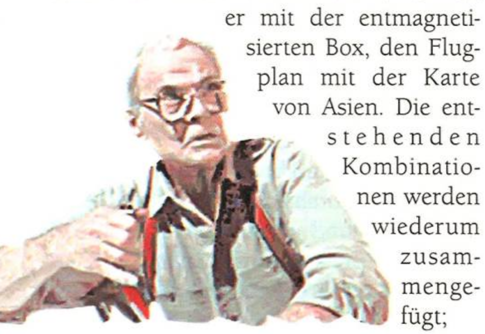
Sein nächstes Reiseziel ist Dag Hortons Büro im Autotech-Gebäude. Er öffnet den linken Aktenschrank mit dem kleinen Schlüssel aus dem Leichenschauhaus und findet in der Schublade einen Umschlag. Nach der Prüfung entnimmt er ihm einen Schlüssel B17 und zwei Dokumente. Deren genaue Durchsicht gibt ein BAK-Memorandum und einen Zettel mit dem Code 1091 preis. Tex verläßt das Zimmer und geht zur Archivtür mit dem Schild „evidence room". Nach einem kurzen



Mit diesem Muster öffnet sich Malloys erste Box

Blick auf die Karte fürs Sicherheitssystem aus dem Leichenschauhaus benutzt er diese mit dem Codeschloß und gibt die Kartennummer 773348, ENTER ein. Im Archivraum sind die einzelnen Schließfächer seitlich mit Buchstabenreihen versehen und einzeln durchnumeriert. Mit dem N.S.A.-Schlüssel aus Dag Hortons Aktenschrank läßt sich das Fach B17 öffnen. Die Box darin nimmt und prüft Tex ebenso wie die Euphoria-CD aus dem Fach E36, das er mit Lucia Pernells Schlüssel öffnet. In der linken Ecke steht ein Entmagnetisierer, vor dem er hinkniet (STRG-Taste) und den OPEN-Knopf drückt. Die kleine Tür öffnet sich, und er kann die Box über „Benutzen" hineinlegen. Über die Zifferntastatur wird der Code 1091 und ENTER eingegeben. Jetzt ist die Box entmagnetisiert und darf entnommen werden. Das gleiche Spielchen wiederholt sich mit der Euphoria-CD. Tex kann gefahrlos den Raum verlassen und zu seinem Büro reisen. Dort kombiniert er die Box von Regan mit Malloys Wandteppich. Durch Verschieben der Plättchen muß er das gleiche Muster wie auf dem Wandteppich erreichen.

Die Box öffnet sich, und nach der Prüfung findet Tex diverse Nadeln und Teil 1 der Pandora-Büchse. Die Nadeln kombiniert er mit der entmagnetisierten Box, den Flugplan mit der Karte von Asien. Die entstehenden Kombinationen werden wiederum zusammengefügt;

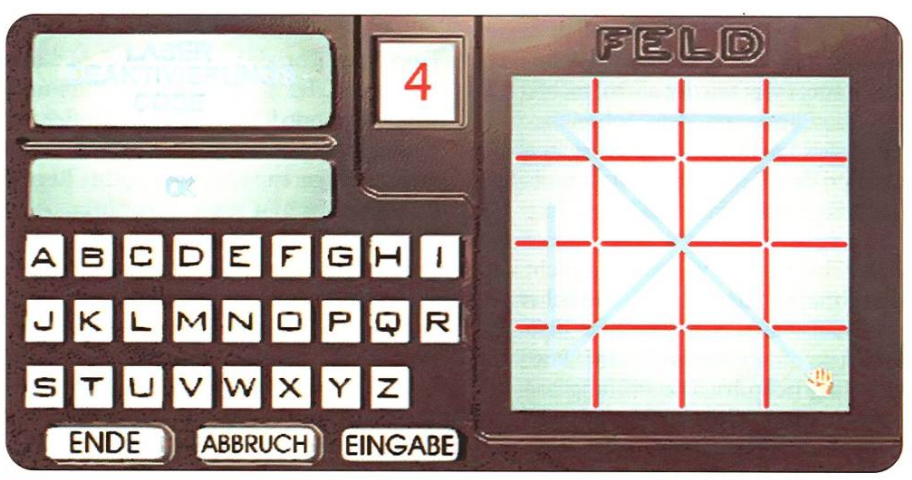


nun muß er noch die Nadeln in der richtigen Reihenfolge stecken. Zwei Punkte werden jeweils zu einer durch denselben Mittelpunkt laufenden Linie gesteckt. Die Flugplan-Notizen zeigen dabei die Reihenfolge, den Winkel der Linie und die Größe der Zielpunkte (rot auf der Karte = Sternchen auf der Box). Sind alle Linien gesetzt, erscheint für die letzte Nadel eine Öffnung im Mittelpunkt. Die Box öffnet sich, und neben einem Dia kommt ein weiterer Teil des Pandora-Geräts zu Vorschein. Tex fährt zur Cosmic Connection und zeigt Archie Ellis das Dia. Nach näherer Befragung zu Roswell und der Roswell-Zutrittserlaubnis kehrt er zurück ins Büro, wo er Gordon Fitzpatrick über das Vid-Phone anruft und von ihm ebenfalls etwas über Roswell und die Zutrittserlaubnis sowie über Ellis' Interview mit Malloy, Archie Ellis' Box und die Büchse der Pandora erfahren will. Kaum hat er aufgelegt, kommt ein Anruf von Regan. Nach einem kurzen Flirt mit den Sätzen B, B, A, B endet das Kapitel.

Der sechste Tag – South by southeast

Wer von Chelsee hören möchte, kann einen kurzen Blick ins Brew & Stew werfen; danach geht es wieder zu Autotechs Archiv. Das Fach E13 wurde versehentlich nicht verschlossen und enthält einen N.S.A.-Dienstausweis. Tex nimmt den Ausweis an sich und verläßt den Raum. Über Reisen geht es jetzt nach Roswell in Amerika.

Er öffnet den rechten Spind und nimmt den unten liegenden Schlüssel an sich. Vom langen Tisch an der linken Wand zieht er die Schublade auf. Das enthaltene Walkie Talkie wird nach näherer Prüfung seiner Batterien beraubt. Neben der Matratze der unteren Pritsche findet Tex



Diese Linie entschärft die Laserfallen

ein Diagramm mit Laserfeldern, auf dem Nachttisch daneben eine Packung Streichhölzer. In der Schublade wartet ein Roswell-Sicherheitsausweis auf Mitnahme. Das Notfallbuch auf dem Stuhl klärt schließlich über die Funktion der Bunkertür rechts neben den Betten auf. Tex verläßt den Raum durch die hintere Tür. Die Schaufel vor dem Schuppen geradeaus wandert gleich ins Inventar, die Zündschnur auf den Kisten rechts daneben ebenso. Das Vorhängeschloß des rechten Schuppens läßt sich mit dem Roswell-Schlüssel aus dem Spind öffnen. Murphy betritt den Raum und nimmt die Taschenlampe rechts aus dem Regal und kombiniert diese mit den Batterien. Im Werkzeugkoffer liegt außerdem eine Drahtschere.

Nun geht es zum Gebäude hinten links. Mit dem Roswell-Sicherheitsausweis kann er das Tür-Codeschloß deaktivieren. Bei Betreten des Raums ist Vorsicht geboten: Die roten Laserstrahlen dürfen nicht

berührt werden! Am Ende des Raums ist ein weiteres Codeschloß eingebaut. Hat er darauf geklickt, muß er den Code ALPHA über die Tastatur eingeben und mit EINGABE bestätigen. Danach gilt es, wie auf dem Diagramm mit Laserfeldern angedeutet, durch vier Linien die neun Felder links oben zu durchkreuzen, ohne daß ein Feld mehrmals durchkreuzt wird. Ist auch dieses Rätsel erfolgreich gelöst, kann Tex sich durch das Labyrinth der blauen, ungefährlichen Laserstrahlen schlängeln. Vor dem Tunnel findet sich links ein Stromkabel, die Tür hinter dem Tunnel läßt sich nach näherer Prüfung nicht öffnen. Murphy geht zurück durch den Laser-Parcours nach draußen. Rechts neben dem Strommast bewegt er die Kiste und entdeckt einen offenen Stromkontakt. Durch die Kombination von Drahtschere und Stromkabel wird der Draht abisoliert, und die beiden Kontakte können wieder zusammengeschlossen werden. Der Schalter links neben der Tür läßt sich jetzt betätigen.

Nach einem kurzen Alarmton steht die Bunkertür im Eingangsraum offen. Tex betritt diesen und entdeckt rechts neben der Tür eine Bodenplatte vor einem Kistenstapel. Nach entsprechender Bewegung der Platte entdeckt er eine Dynamitkiste und nimmt daraus eine Stange, die er mit der Zündschnur kombiniert. Es geht wieder zurück zu den Laserstrahlen. Vor der verschlossenen Stahltür (hier besser speichern!) kombiniert er die Streichhölzer mit dem Dynamit und plaziert die brennende Stange vor die Tür. So schnell wie möglich rennt er durch die Laserfelder und wartet draußen auf die Explosion. Danach muß nur noch der klägliche Rest der Metalltür geöffnet werden, und er kann den neuen Komplex betreten.

Der siebte Tag: Shadows in the dark

Während Archie Ellis eine traurige Bekanntschaft mit der N.S.A. macht, erwacht Murphy im ersten Stockwerk des Roswell-Komplexes. Einmal in die Gegenrichtung gedreht, geht er den Gang entlang und bei der Abzweigung links hinab. Die Tür zum Schlafsaal ist verschweißt, läßt sich aber mit der Schaufel öffnen. Er wirft einen Blick nach links, wo auf dem Boden eine CD liegt, die er einsteckt. Mit einem Schlenker nach rechts gelangt er zum eigentlichen Schlafgang. Beim zweiten Bett links öffnet er die obere Schublade und nimmt das Isolierband. Rechtsseitig enthält der erste untere Schrank einen CD-Player. Kombiniert er diesen mit der CD, erfährt er von der gefährlichen Bedrohung durch ein Alien, das auf Energie und Wärme reagiert. Im dritten Schrank liegt eine Verwahrungszelle, die er mit dem „Zettel mit Verwahrungszelle" kombiniert.



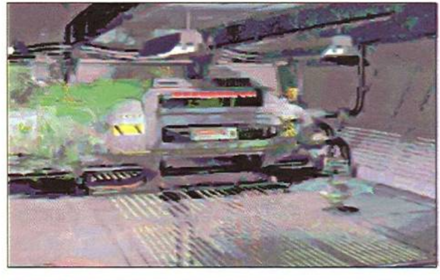
Nach so einem Knall öffnen sich auch die massivsten Türen

Er verläßt den Raum durch die Tür, läuft den Gang wieder zurück und nach links. Durch die linke Tür betritt er den Speisesaal, geht einmal um die Theke herum und gelangt ins Hinterzimmer. Aus dem Tiefkühlfach des linken Kühlschranks nimmt er einen Eispickel; rechts oben im dritten Hängeschrank von links findet sich ein Topf, der ebenso ins Inventar wandert. Während das Alien sich nähert, eilt Tex zurück zum Gang und biegt zweimal nach rechts ab, wo auf der rechten Seite die Tür zum Lagerraum Nr. 104 liegt. Das linke Dieselfaß sticht er mit dem Eispickel an und fängt den auslaufenden Treibstoff auf, indem er den Topf aus der Küche benutzt. Aus dem Regal hinten rechts nimmt er den unvollständigen Acetylen-Schneidbrenner. Da der Treibstoff dickflüssig geworden ist, muß er wieder zurück in den Hinterraum der Küche. Er stellt den Topf auf die zweite Platte des rechten Herds und schaltet diesen mit Hilfe des darüber liegenden Schalters kurz an und wieder aus. Der nun flüssige Treibstoff wandert wieder ins Inventar.

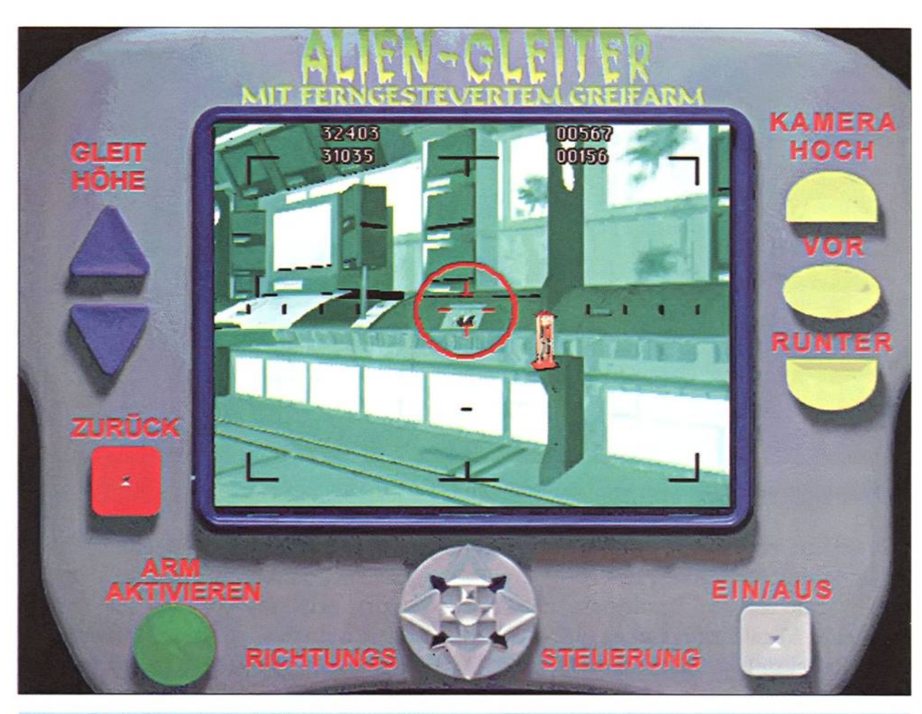


Das erste Stockwerk des Roswell-Komplexes

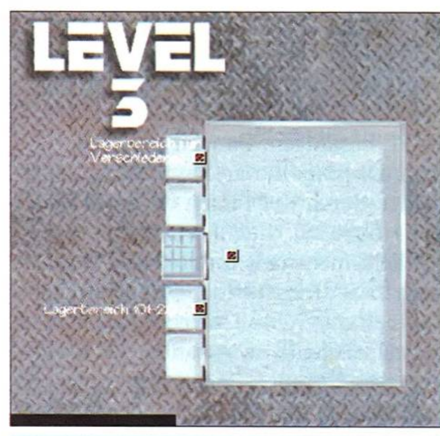
Tex geht hinaus und den Gang nach links zum Lagerraum Nr. 102. Hinter der Tür liegt im rechten Regal eine Kiste mit Zündkerzen, außerdem nimmt er den Plastikkasten, der auf der Holzkiste am Raumende steht. Die darin enthaltene Metallspitze kombiniert er mit dem Acetylen-Schneidbrenner. Er tritt durch die Tür und wendet sich nach links, wo der Gang einen Knick macht; ein kurzes Stückchen weiter geht es dann durch die rechte Tür in den Generatorraum. Hier gilt es, die riesige Maschine an der Seite zu aktivieren. Ganz links befindet sich der Einfüllstutzen für das Benzin. Dieser wird bewegt und dann mit dem Topf aufgefüllt. Die kleine Klappe rechts kann Tex öffnen, um die Zündkerzen einzusetzen; die große Klappe daneben legt den grünen Ein/Aus-Schalter frei. Ganz rechts am Ende des Generators findet sich der Schalter für die Treibstoffpumpe. Diesen bewegt Tex dreimal, dann kann er die Maschine über den grünen Schalter aktivieren. Schnell geht er jetzt hinaus. Er wartet im Gang hinter der Tür, bis das Motorengeräusch verstummt, und betritt dann wieder den Raum. Die Verwahrungszelle benutzt er mit dem grün leuchtenden



Endlich wieder sicher: Das Alien ist gefangen



Ein praktisches Spielzeug: der ferngesteuerte Gleiter

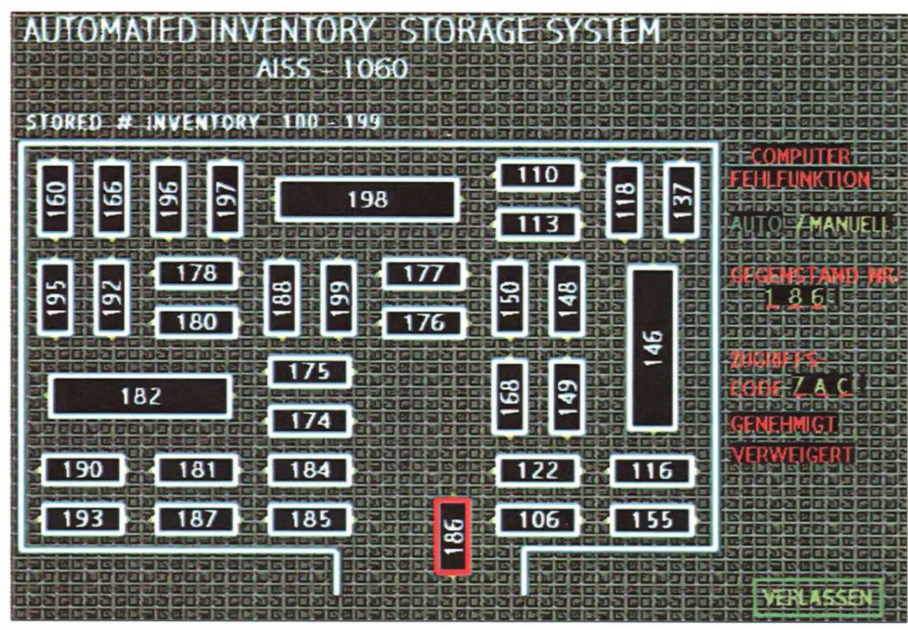


Das oberste Stockwerk des Roswell-Komplexes

Nebel – das Alien ist gefangen. Gegenüber vom Generator auf der linken Seite nimmt er die Kneifzange auf der Kiste und die grüne Sauerstoffflasche links neben der Tür.

Er läuft den Gang ganz zurück und am ursprünglichen Eingang vorbei, bis er auf der linken Seite den Zugang zum Aufenthaltsraum erreicht. Auf dem Tisch links liegt ein Gleiter, den er mit dem Robco-Batterie-Set kombiniert. Bei den Fitneßgeräten liegt vor der Bank mit dem Schild „Tread Mill" eine nützliche Aluminiumstange. Rechts neben dem Billardtisch wandert der Queue ebenso ins Inventar wie der Pfeil in der Dartscheibe weiter hinten. Aus letzteren beiden bastelt Murphy zusammen mit dem Isolierband einen provisorischen Speer. Nun geht er zurück in den Schlafsaal und nach hinten durch den Schlafgang nach links. Die Tür zum zweiten Schlafgang ist versperrt, den dahinter liegenden Roswell-Sicherheitsausweis angelt er sich mit dem provisorischen Speer. Er tritt hinaus auf den Gang und geht links hinunter zum rechten Fahrstuhl. Er steigt ein und drückt rechts Knopf 2. Er wendet sich nach rechts und wieder links zur Station für Kriegsführung; das Codeschloß läßt sich mit dem Roswell-Sicherheitsausweis deaktivieren. Hier nimmt er vom Tisch rechts zwei Fotos von Außerirdischen. Rechts hinten steht ein Tonbandgerät, das durch Druck auf die PLAY-Taste eine Notiz abspielt. Bei der Leinwand liegt vor dem Projektor eine Fernbedienung auf dem Boden, die zusammen mit dem Gleiter kombiniert wird. Murphy kann nun per Fahrstuhl zurück in den ersten Stock fahren. Hier geht er den Gang nach links durch, bis er zu einem Raum mit einem großem Ventilator kommt. Er steckt die Aluminiumstange aus dem Aufenthaltsraum in die sich drehenden Flügel und benutzt dann den Gleiter mit dem Lüftungsschacht.

Nach einer Drehung in die Gegenrichtung geht es den Gang entlang und an der ersten Abzweigung J1-1 rechts. Weiter geradeaus kommt der Gleiter zum Punkt J-5 und biegt rechts ab zum nächsten Stockwerk. Beim Ventilator geht Tex auf die höchste Gleithöhe und fliegt durch, sobald beide Ventilatorflügel sich nach unten bewegen. Weiter geht es bei der nächsten Kreuzung J2-12 links. Mit niedriger Gleithöhe kann durch den Schacht der dahinterliegende Raum durchquert werden. Hinter dem umgekippten Stuhl auf der linken Seite liegt ein Schraubenzieher. Tex fährt mit seinem Flieger dicht heran und nimmt das Werkzeug mit den Kamera-Knöpfen ins Visier, bis das Zielkreuz rot leuchtet. Mit ARM AKTIVIEREN nimmt der ferngesteuerte Roboter den Schraubenzieher auf. Durch die Tür geht es dann die Gänge zurück bis zur Kreuzung und nach links bis zur Kreuzung J2-8. Dort steuert Tex rechts hinab zum nächsten Raum. Die Schläuche an der linken Wand nimmt er ins Visier und aktiviert den Arm. Er kehrt zurück zum Gang und dort nach rechts bis zu einem Ventilator, der wieder mit oberster Gleithöhe überflogen wird. Am Punkt J2-1 geht es links hinunter bis zur Kreuzung J2-3 rechts. Auf dem Tisch rechts



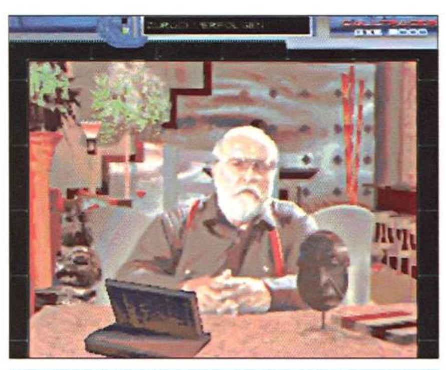
Hier ist logistisches Geschick gefragt

liegt ein Kontrollausweis mit einem Adlersymbol. Auch dieser wird anvisiert und per Roboterarm aufgenommen. Mit Druck auf ZURÜCK fliegt der Gleiter dann endlich in Murphys Arme, und die neuen Gegenstände im Inventar können überprüft werden. Die Schläuche lassen sich mit der Sauerstofflasche und dem Schweißbrenner kombinieren.

Tex geht nun zum zweiten Fahrstuhl, der sich über den Kontrollausweis öffnen läßt. Ein Blick auf die Fahrstuhl-Schalttafel offenbart ihm ein paar recht verdächtige Drähte. Mit dem neu erworbenen Schraubenzieher öffnet er die Schalttafel und entdeckt eine Bombe mit Plastiksprengstoff. Es folgt ein Spiel auf Zeit, vorher speichern ist also ratsam. Hat er die Drähte schnell mit der Kneifzange durchtrennt, rennt er mit der Bombe im Arm zum gelben Giftmüllbehälter neben dem ersten Fahrstuhl. Dieser wird rasch geöffnet und die Bombe darauf benutzt - nach einem kurzen Knall ist Tex gerettet. Nun kann er den Fahrstuhl benutzen und über Knopf 3 nach



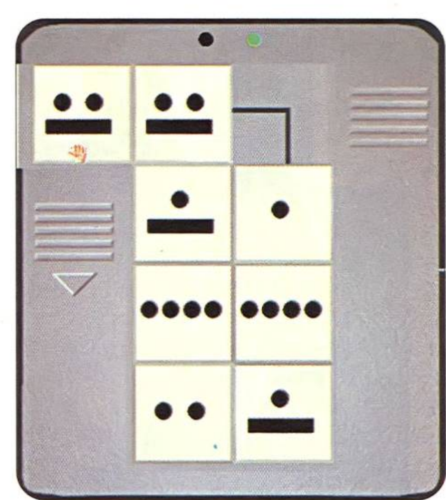
oben fahren. Auf der linken Seite führt eine Tür zum Lagerbereich für Verschiedenes. Im Raum liegt im hinteren Regal eine Acetylflasche, die er mit dem Schweißbrenner kombiniert. Rechts nimmt Tex den Zünder, der an der Kiste hängt. Er geht hinaus und rechts hinunter bis zur Lagertür 101-200. Er aktiviert den Schweißbrenner mit dem Zünder und schweißt die Tür auf. Im Lagerraum befindet sich rechts ein Computersystem. Nachdem er einen kurzen Blick auf den Zettel mit Gegenstand 186 geworfen hat, gibt Tex nach dem Einschalten des Computers 186 und den Code 7AC ein. Im folgenden Verschiebepuzzle muß der Gegenstand 186 zum Transfertunnel geschafft werden. Die einzelnen Gegenstände lassen sich jeweils nur in die durch die grünen Punkte angedeuteten Richtungen bewegen. Ist das Rätsel gelöst, kann Tex die Glastür zum Förderraum öffnen und die leuchtende Energiezelle an sich nehmen. Mit den Fahrstühlen geht es hinab zur Ausgangstür und wieder nach Hause.



Ein schwer zugänglicher Eigenbrötler: Elijah Witt

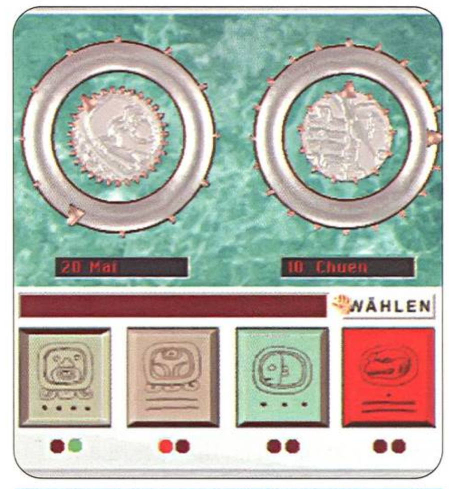
Der achte Tag: A message from the dead

Im trauten Heim findet Tex zwei Nachrichten auf seinem Vid-Phone. Lucia Pernell bittet um Rückruf, und Chelsee kündigt ihre baldige Rückkehr an. Lucias Anruf wird gleich beantwortet, und nach einem kurzen Gespräch erhält Tex ein Fax mit Anagrammen. Im Computerzimmer benutzt er die CD von Malloy mit dem PC und gibt den Satz vom Fax ein: „AN ALLE VIER BOXEN SIND EUER ERFOLG". Die Textinformationen werden durchgelesen, dann geht es auf zum Elektronik-Shop. Auf der rechten Theke neben dem blauen Kraftfeld liegt neue Ware aus: eine Robco-Fangschaltung. Tex sieht sich diese an und fragt den Verkäufer nach näheren Einzelheiten. Über „Kaufen" wandert die Fangschaltung schließlich ins Inventar. Benutzt er sie nun mit dem Vid-Phone im Büro, kann er ein Telefongespräch mit Elijah Witt führen. Mit den Sätzen B, B, B, C, C, C, C, C bekommt die Fangschaltung genügend Zeit, um den genauen Wohnort zu bestimmen. Am besten wird der Spielstand nun gespeichert - dann ist Elija Witt unterwegs auf falscher Fährte, und Murphy kann über REISEN/Nordamerika das Apartment betreten.
Die ausgelöste Alarmanlage neben der Tür betrachtet er kurz, dann macht er sich im Eiltempo daran, vier versteckte Aus-Schalter in der Wohnung zu finden. In der Raumecke hinten links entdeckt er einen grünen Schalter, den er bewegt. Vom Bambus rechts neben dem Kamin bricht er einen Stengel ab und drückt damit den roten Schalter weit oben links neben dem Steinrelief . Weiter geht es zur oberen Maske neben dem Fahrstuhlaufgang. Er bewegt sie kurz und findet den violetten Schalter, den er drückt. Jetzt geht es den Aufgang hoch. Die Pflanze auf dem Schrank rechts läßt sich bewegen, und der letzte blaue Schalter wird zusammen mit der Alarmanlage deaktiviert. Endlich läßt sich die Wohnung in Ruhe durchsuchen. Beim Schrank findet Murphy in der unteren Schublade ein Fotoalbum. Nach näherer Prüfung nimmt er ein Bild der Maya-Statue, die unten im Zimmer steht, heraus; auf seiner Rückseite sind vier Codezahlen vermerkt. Vom Geländer aus nimmt er mit Hilfe des Bambusstabs den Wandschmuck, der genauso geprüft wird wie Witts Aufzeichnungen auf dem Tisch liegen. Vom linken Schrank holt er noch die Pinzette und fährt damit nach unten.

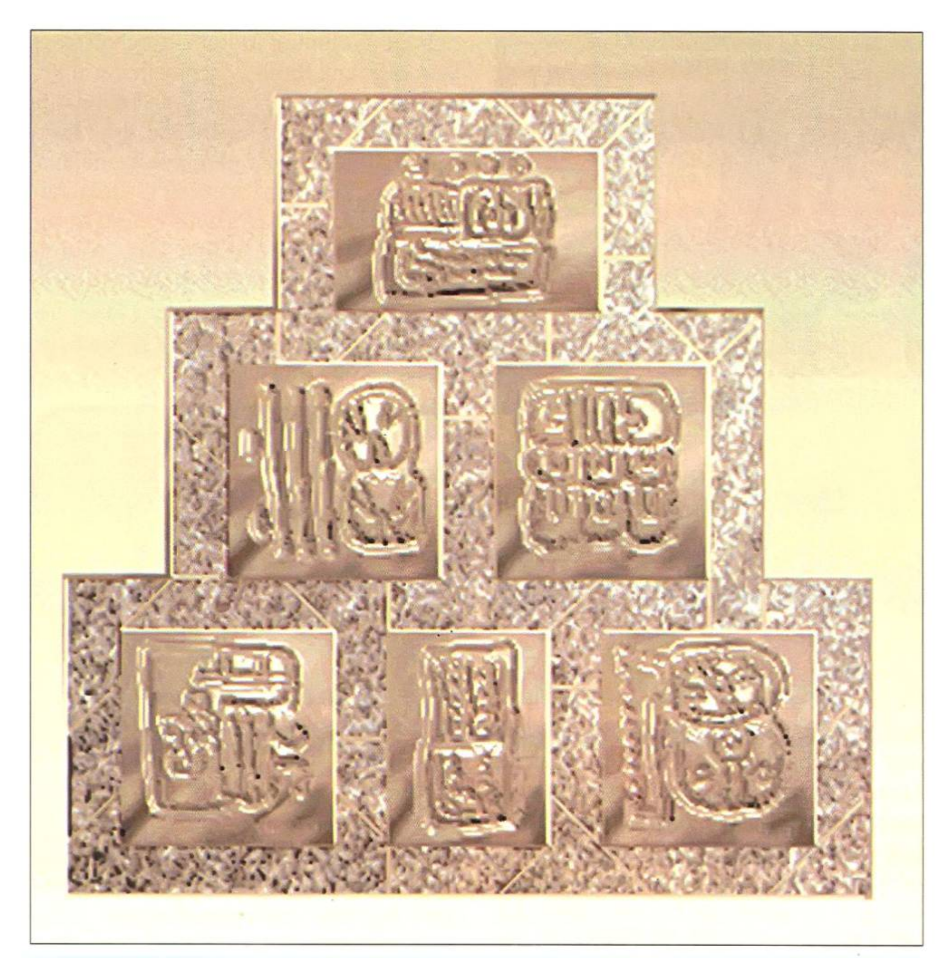


Diese Zahlenfolge gibt ein Geheimfach frei

An der Wand hängt eine Schriftrolle über das Zahlensystem der Maya. Vor dem Fenster liegt links neben dem Tisch beim Sofa ein Buch über die Maya-Kultur; rechts vom Sofa findet sich die Übersetzung von Maya-Hieroglyphen. Tex betrachtet die Statue in der rechten Ecke und entdeckt am Bauchnabel ein Schloß. Der Baum links neben dem Kamin läßt sich bewegen, und ein versteckter Knopf hinter der Tapete schaltet nach kurzem Druck das Feuer aus. Mit Hilfe der Pinzette kann Tex nun die Paketfolie aus dem Kamin nehmen. Nach genauer Betrachtung wickelt er einen Kupferschlüssel aus, der in den Bauchnabel der Statue paßt. Im folgenden Verschiebepuzzle müssen die Zahlen vom



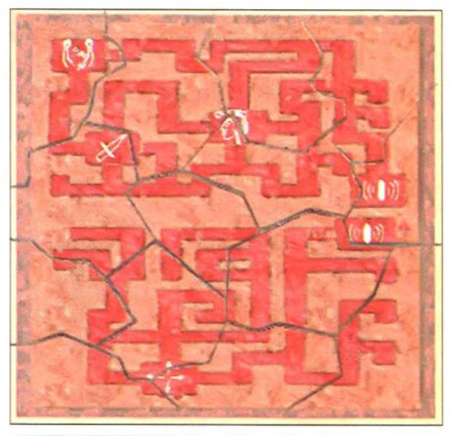
Kalenderrechnung der Maya: die dritte Box



Hier sind die Reliefs zu umrahmen

Der neunte Tag: A black sun ascending

Nur mit den nötigsten Gegenständen versorgt, betritt Murphy den Tempel der Maya. Auf dem linken Steinbett liegt ein Pergament, das gleich ins Inventar wandert. Überall im Raum verstreut liegen Puzzleteile aus Ton - die meisten auf dem Boden, unterm Bett und sogar auf dem hohen Monolith-Torbogen. Sind alle vierzehn Teile zusammen, kann Tex sie mit dem Altar in der Mitte des Raums benutzen und so eine Karte zusammensetzen. Nun läßt sich die Tür mit der schwarzen



Die Tonkarte auf dem Altar ...

Foto aus dem Album in Maya-Zahlen gelegt werden. Wie auf der Schriftrolle mit dem Zahlensystem und im Buch gezeigt, wird hier die Eins als Punkt und die Fünf als langer Strich dargestellt. Zusammengezählt ergibt sich daraus die gewünschte Zahl. Von oben nach unten sind so 77, 61, 44, 26 zu legen. Ein Geheimfach offenbart sich: Das Bücherregal neben dem Aufgang hat sich gedreht, und Elijah Witts Box wechselt den Besitzer.

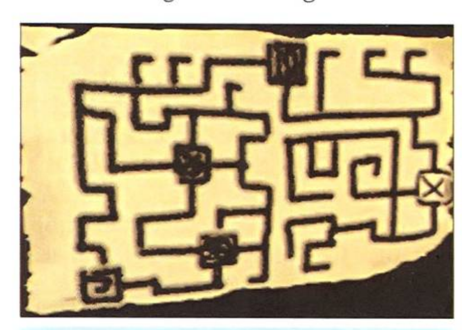
Murphy macht einen Abstecher zum Garden House. Auf dem Bett liegt ein unzustellbares Paket an Malloy, das die letzte Box und einen Brief enthält. Letzterer läßt sich zusammen mit dem Yucatan-Buch übersetzen und lesen.

Nun geht es daran, die Box von Elijah Witt zu öffnen. Vier Maya-Kalenderdaten müssen in die heutige Zeitrechnung umgesetzt werden. Die unteren vier Symbole stehen für einen Maya-Monat. Mit Hilfe der Übersetzung der Maya-Hieroglyphen und der Zahlenangabe auf den Symbolen finden sich folgende Daten: 4. AHAU, 10. CHUEN, 3. MULUC und 11. MEN. Die Wertigkeit des Monats (ebenfalls in der Übersetzung) minus eins und mit 13 multipliziert, ergibt dann die Tage, die vom 1. Januar unseres Kalenders aufgezählt werden müssen. So wird rechts jeweils nacheinander der entsprechende Maya-Monat und links das Datum (8. September, 20. Mai, 17. April beziehungsweise 12. Juli) eingestellt. Mit der Taste WÄHLEN bestätigt Murphy jede Eingabe - die grüne Leuchte zeigt an, ob die Daten korrekt sind. Die Box öffnet sich, und neben einem weiteren Teil der Pandora-Büchse findet er noch diverse Onyx-Splitter, die er mit der letzten Box kombiniert. Diese müssen dann in den Rahmenaussparungen zusammengesetzt werden. Steht ein Teil richtig, wird es vom Computer genauer nachfixiert. Von links nach recht oben werden die Splitter außerdem heller. Die Teile müssen manchmal auch gedreht werden!

Ist die letzte Box geknackt, kann Murphy die Teile zu Malloys Gerät zusammenfügen. Zurück im Büro, ruft er den Rat ein, und Gordon Fitzpatrick zieht das letzte Teil aus der Tasche, um Pandoras Büchse zu aktivieren. Malloys letzte Nachricht berichtet von einer mächtigen und - sofern in falschen Händen - sehr gefährlichen Entwicklung. Elijah Witt und Fitzpatrick plädieren für deren Zerstörung, Regan Madsen dagegen wittert ungeheure Reichtümer. Einmal mehr steht Murphy vor einer folgenschweren Entscheidung. Regans Versuch, ihn zu verführen, hält er mit Antwort A gerade noch einmal stand.

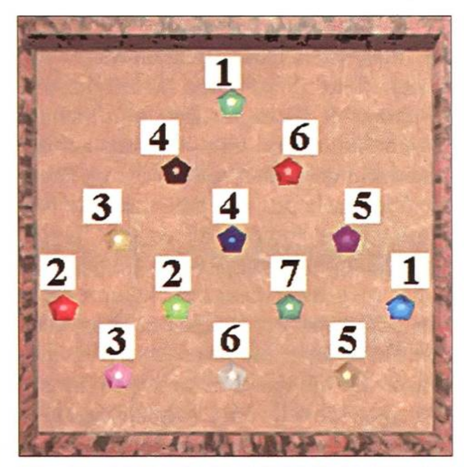
Sonne öffnen. Tex nimmt das Stück Holzkohle vom Gang dahinter und geht damit zurück zum Altar. Er kombiniert Pergament und Kohle, um so eine Skizze der Karte anzufertigen. Die Tür mit den Sternen führt ihn in den nächsten Gang, dem er geradeaus bis zu einer kleinen Steinschüssel auf dem Boden geht. Diese nimmt er mit, läuft zurück und biegt an den nächsten beiden Kreuzungen links ab. Er nimmt den weißen Dolch in der Ecke und geht weiter bis zur Gabelung links. Am eingestürzten Gangende findet er die Leiche von Oliver Edsen und durchsucht sie. Die Brille erleichtert er um die beiden Gläser, von der Waffe ist nur die Munition verwertbar, das Taschentuch tränkt er mit dem Petroleum aus der Laterne.

Nun geht es den ganzen Weg zurück bis zur Gabelung. Zweimal geht es nach



... und die Skizze, die Murphy anfertigt

rechts, bis er zu einem Skelett kommt. Das Hanfseil, das den Speer hält, zerschneidet er mit dem zerbrochenen Brillenglas und tränkt es mit Petroleum. Der Speer wandert ebenso ins Inventar wie der Maya-Schutzschild. Wenn er den Gang zurückgeht und sich einmal nach links wendet, gelangt er wieder in den Altarraum. Nun läuft er durch die Tür mit der weißen Sonne. An der Gabelung biegt er zunächst rechts ab und nimmt dann an den jeweils rechts liegenden Sackgassen ein stumpfes Kriegsbeil und einen Silberdolch mit. Er kehrt um und geht dann immer geradeaus, bis er zu einer Tür mit Vogelsymbol kommt. Dahinter befindet sich die zweite Maya-Kammer: Der Altar in der Mitte des Raumes muß mit dem stumpfen Kriegsbeil benutzt werden. Jeweils zwei Kristalle erzeugen den gleichen Ton, wobei die einzelnen Paare in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden müssen. Sind alle Kristalle richtig gespielt, öffnet sich die zweite Tür. Murphy kann den Gang geradeaus durchgehen, bis ein Stückchen vor der Pentagon-Kammer ein goldener Dolch auf die Mitnahme wartet.



Die Kristalle sind in der richtigen Reihenfolge zu spielen

Nun geht er zurück und an der Abzweigung rechts, bis in die Wespenkammer. Den ölgetränkten Lappen entzündet er mit den Streichhölzern und verbindet ihn mit dem Speer. Nachdem er das Wespennest ausgeräuchert hat, betrachtet er die Wandmalerei und nimmt den grünen Kachelstapel von hinten rechts. Diesen benutzt er dann auf dem Altar. Sind die Götter in der richtigen Reihenfolge gelegt, kann er durch die Tür mit der schwarzen Sonne schreiten und den nächsten Raum gleich wieder durch die Mondtür gegenüber verlassen. Er wendet sich einmal nach rechts, nimmt den roten Dolch vom Boden und betritt wieder den Messerraum. Die Marterpfahlzeichnungen an den Türen zeigen die Rangfolge für die nächste Aufgabe. Ein beliebiger Dolch wird mit dem Altar benutzt. Nun müssen sie in der



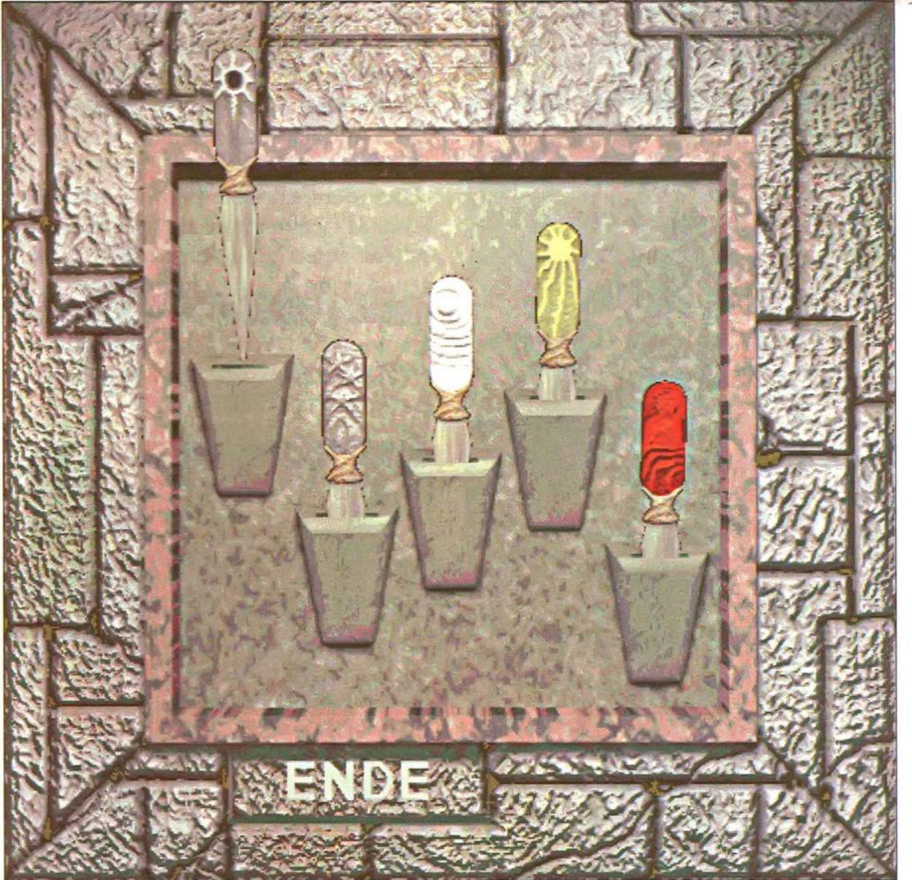
So müssen die Götter stehen

entsprechenden Reihenfolge eingesetzt werden: schwarze Sonne, Sterne, weißer Mond, gelbe Sonne und das rote Opfer. Die Klinge wird dabei jeweils kurz über dem Schlitz angesetzt, damit der Dolch hineingleitet. Die Tür mit der schwarzen Sonne öffnet sich, und Tex macht kurz nach dem Betreten der Pentagonkammer eine rasante Rutschpartie, nach der er überraschenderweise auf Regan trifft. Links im Raum nimmt er ihren Rucksack und findet nach der Überprüfung ein Seil, das er an der riesigen Statue in der Raummitte befestigt. Das Seil wird bewegt, und mit Regans Hilfe stürzt die Skulptur ein.

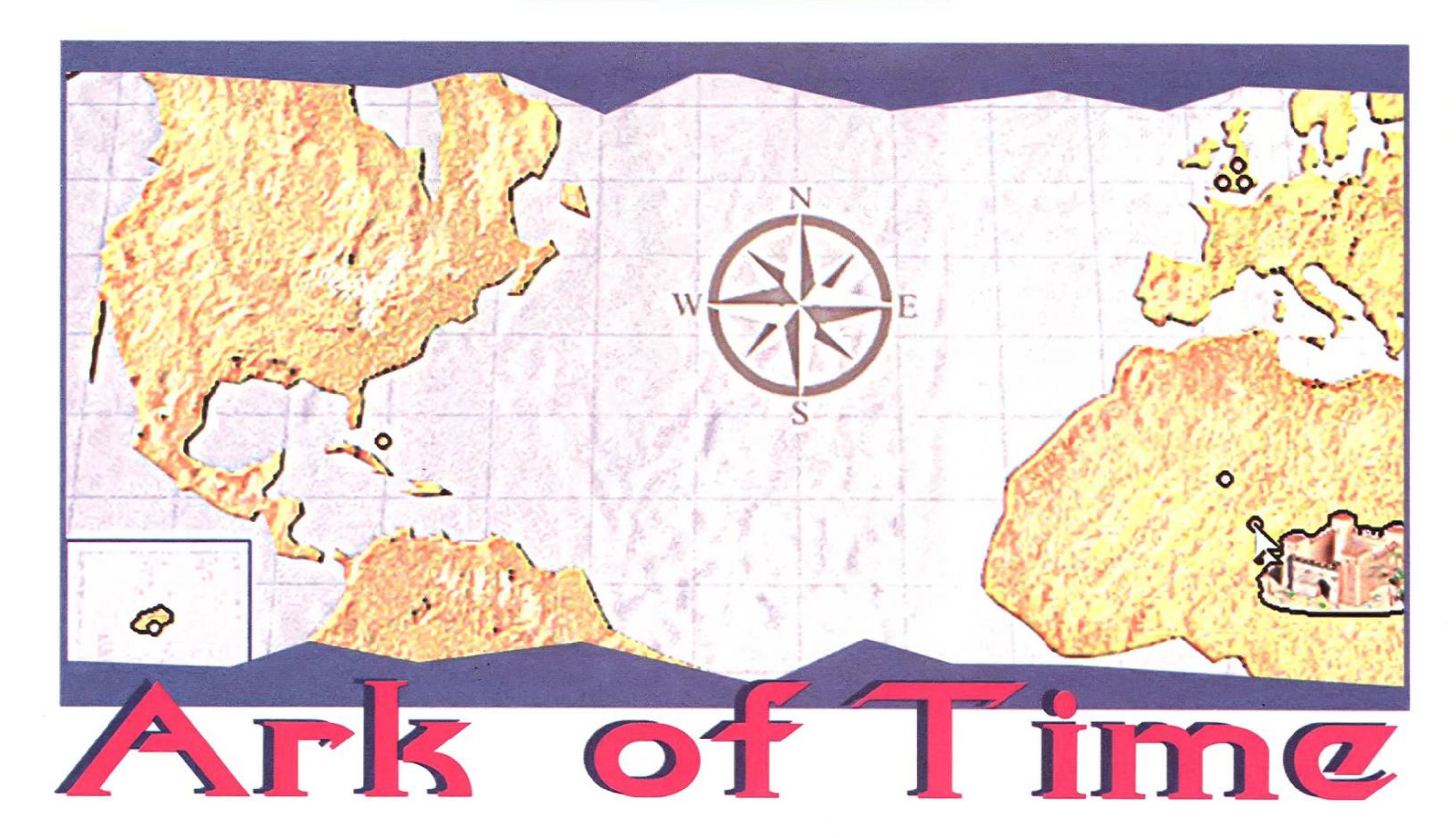
Da die Steinbrocken immer noch zu groß sind, bastelt er eine Bombe. In Kombination mit dem Taschenmesser entsteht nach der Prüfung Schießpulver, das er in den Steintopf streut. Mit Hilfe der Zündschnur und der Streichhölzer kann die Konstruktion schließlich schnell in der Mulde der Steinplatte benutzt werden. Nach einem lauten Knall sind zwei tragbare Fragmente entstanden, die Murphy jeweils auf eine der beweglichen Säulen stellt. Er und Regan stellen sich auf die beiden übrigen, und nach einer rasanten Fahrt geht es zurück ins Freie.

Nach einer langen Zwischensequenz muß nun das Armaturenbrett des UFOs geschaltet werden. Ganz oben drückt Murphy das Sonnensymbol zum Einschalten, dann Nordpfeil, Kreis, Rot, Ostpfeil, Kreuz, Orange, Südpfeil, Dreieck, Gelb und schließlich Westpfeil, Raute, Grün. Das Raumschiff schwebt von dannen, und nach einer gewaltigen Explosion sehen wir Tex Murphys nähere Zukunft ...





Die Altarschlitze müssen genau anvisiert werden



Ark of Time

Der sagenhafte Kontinent Atlantis interessiert noch immer die Forscher. Diesmal sind es Expeditionsteilnehmer aus good old England: Professor Caldwell als cleverer Oberarchäologe, Greg Blower, der undurchsichtige Finanzier des waghalsigen Unternehmens, dazu Simon Creek, sein dusseliger, aber kräftiger Neffe, und die schöne Wissenschaftlerin Helen Milton. Mitten im Bermuda-Dreieck lassen sich die vier in einem Tauchboot im dunklen Meer aussetzen...

Und tatsächlich finden sie auch etwas auf dem Meeresgrund. Es sieht aus wie ein großes Tor. Schließlich bringen ein unglaublich starkes Magnetfeld, ein felsiger Untergrund und viel Wasser das Tauchboot in eine arg mißliche Lage...

London

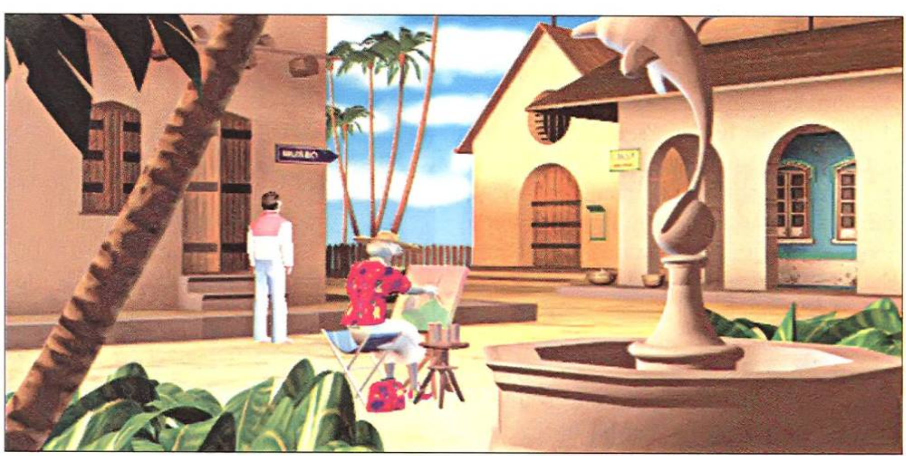
Vier Tage später wittert der Herausgeber einer sehr bekannten Zeitung eine ziemlich gute Story um die Verschollenen aus dem merkwürdigen Dreieck. Er setzt den hyperaktiven Sportjournalisten Richard Kendal auf die Geschichte an. Doch der junge Amerikaner zeigt sich überhaupt nicht begeistert. Da interessieren ihn viel mehr die Ergebnisse des letzten Heimspiels seiner Mannschaft. Doch der Herausgeber hat die besseren Argumente als Chef des Blattes und dirigiert den Schreiberling in die Karibik. Richard bekommt als Abschiedsgeschenk eine Buddel Rum und verläßt, irgendwie doch ein wenig neugierig geworden, das Büro (mit der linken Maustaste zur Tür gehen und mit der rechten öffnen). Per Landkarte fliegt er zur Insel Rum Cay.

Rum Cay

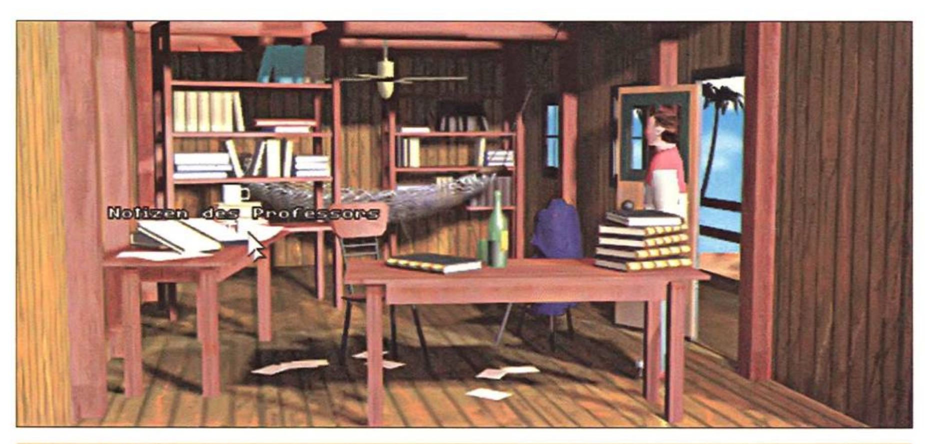
Der malerische Dorfplatz hält, was er verspricht. Eine ältere Dame sitzt in der Mitte und malt allein vor sich hin. Richard spricht sie an und fragt, was das auf der Leinwand darstellen soll (Frage 1). Ebenso überraschend wie einleuchtend entgegnet Tante Judith, daß es sich hierbei um Richards Zukunft handle. Der Journalist ist schwer beeindruckt und nickt nur noch wortlos, als die seltsame Leinwandkünstlerin ihn darum bittet, frisches Wasser für die Pinsel zu besorgen. Er entfernt sich schnell vom Dorfplatz und geht zum Zaun, wo er etwa in nordwestlicher Richtung den Strand findet.

Am Strand

Der Bungalow lädt doch förmlich zum Herumstöbern ein. Prompt wühlt der findige Journalist im Zimmer herum. Es



Wenn das nicht malerisch ist



Das nennt sich Bungalow

stellt sich heraus, daß dieses Gebäude von Professor Caldwell gemietet war. Richard findet seine Jacke im Raum. An dieser fehlt ein Stück Stoff. Links entdeckt er eine schmutzige Tasse auf einem Stapel Bücher. Unter der zweiten Tasse zupft er die Notizen des fanatischen Professors hervor. Laut den Aufzeichnungen hat der Archäologe in einer alten Kirche den fehlenden Schlüssel gefunden. Auf dem Buch, auf dem vor Richards Besuch noch eine schmutzige Tasse stand, liegt eine verlassene mexikanische Münze mit einem quadratischen Loch in der Mitte. Der Journalist kehrt zurück zum Dorfplatz. Diesmal hält er sich erst gar nicht bei der Pinselschwingerin auf, sondern überquert den Platz in östlicher Richtung und landet beim Inselmuseum.

Das Museum

Richard schaut sich das bemitleidenswerte Vehikel vor dem Eingang an. Dann spricht er mit dem Museumswärter, der auch gleichzeitig der Direktor zu sein scheint. Dieser eingeborene Aufpasser ist wahnsinnig stolz auf den alten Mustang und hütet ihn wie seine Uniform. Der Journalist kauft ihm eine Eintrittskarte ab und geht in die Museumsgalerie. Dort steigt er die Treppe neben dem Kompaß hinauf zur Waffenkammer. Links neben dem Totenkopf-Schild findet er den Durchgang zur Bibliothek. Flugs riskiert er einen Blick durchs Fenster (öffnen mit der rechten Maustaste, hinunterschauen mit Linksklick) und sieht unten die lackierte Rostlaube des Wärters stehen. Auf dem Tisch rechts neben der Tür lugt ein Zettel aus einem Buch. Dieser entpuppt sich als ein uralter Dienstbericht von den Wachen des Gouverneurs aus der Zeit der Piraten. Darin ist zu lesen, daß nach der Erstürmung der Festung der Pirat Mancussin und seine Leute wie vom Erdboden verschwunden seien.

In der Waffenkammer entdeckt Richard auf dem Totenkopfschild einen Spruch über den Südwind. Er denkt sich noch nichts dabei. Dann fällt ihm ein Stofffetzen auf, der rechts vom Schild aus der Wand hängt. Der Reporter geht zurück zur Galerie. Neugierig geworden, schaut er sich das Bild des bösen Oberpiraten über dem Kompaß an. Darunter steht geschrieben: „Es lebe der Südwind“. Die Kompaßnadel unter dem Bild zeigt ständig nach Osten. Laut Beschreibung stammt der Magnetzeiger vom Schiff des Mancussin. Richard läuft zurück zum Dorfplatz. Er geht wieder zum Zaun, hält sich dort aber mehr nach rechts und kommt so zum Pier.

Am Pier

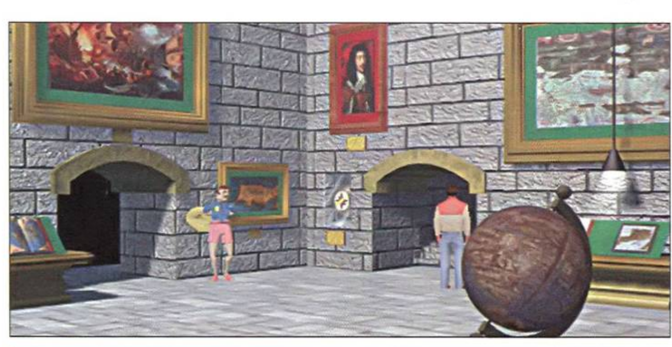
Dort sieht der Journalist einen Matrosen beim Bootsverleih sitzen. Das macht Sinn, denkt Richard, und spricht den Seemann geradewegs an. Er fragt ihn nach dem Professor (Frage 1). Der Bootsmann bestätigt zwar, diesen irgendwo hin geschippert zu haben, mehr will er aber nicht verraten. Richard läßt nicht locker und bohrt weiter (Frage 2). Der Seebär scheint von der gutmütigen Sorte zu sein und zeigt dem aufdringlichen Amerikaner eine Tätowierung, sozusagen als Beweis für den direkten Vorfahren Mancussin. Unbeeindruckt stellt Richard auch die dritte Frage und präsentiert dem Matrosen den alten Brief aus dem Museum. Der zeigt sich nun wiederum beeindruckt und schenkt dem Journalisten einen Magneten, den der Professor verloren hat. Richard wandert zurück zum Antiquitätensammelsurium.

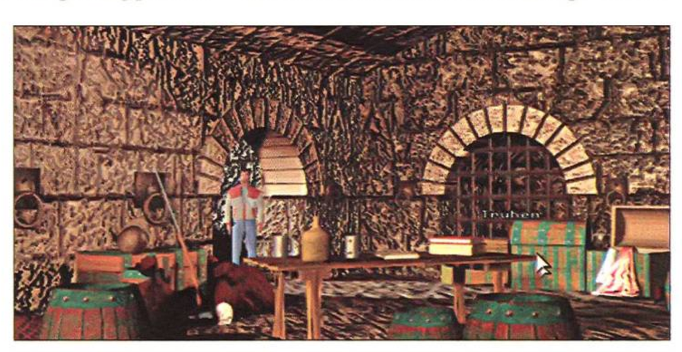
Im Museum

Eilig läuft der Schreiberling in die Bibliothek, einiges im Schilde führend. Vorsichtig öffnet er das Fenster und kippt das Auswaschgefäß der Malerin aus. Der Mustang-Liebhaber eine Etage tiefer bekommt fast einen Schreikrampf und hechtet zu seinem Schmuckstück. Auf diese Chance hat der böse Junge von oben nur gewartet. Er eilt in die Galerie und klebt den Magneten an den Kompaß. Die Nadel schlägt nach Süden aus. Flugs erinnert er sich an den Schild und rennt in die Waffenkammer. Der Piratenschild läßt sich nun tatsächlich drehen und öffnet eine Geheimtür. Begeistert von seiner blendenden Idee, klaubt Richard den Fetzen Stoff auf, der heruntergefallen war, und klettert in die versteckte Kammer. Dort stibitzt er den Dolch und ein Manuskript von Christoph Kolumbus vom Tisch. Aus einer Truhe ragen eine paar stinkende Stoffstücke heraus. Richard öffnet die Kiste und findet darin eine Pergamentrolle mit der Unterschrift des Piraten Mancussin. Nun hält ihn nichts mehr im Museum, und er trabt zum Pier.

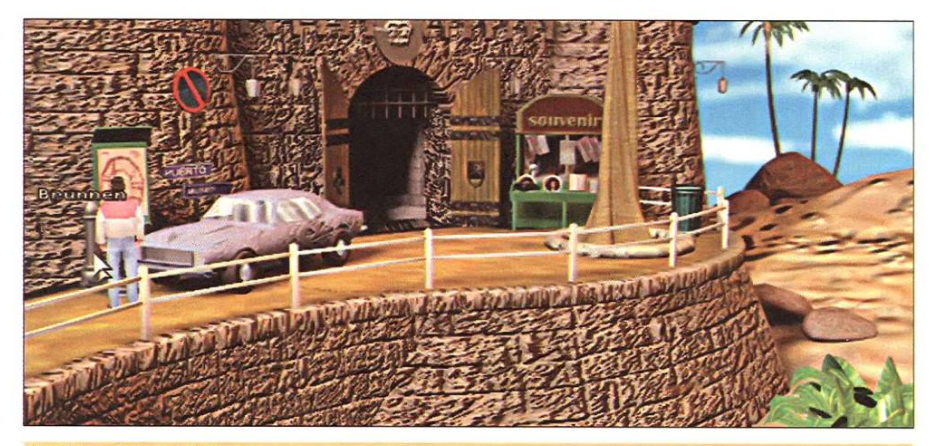
Am Pier

Stolz wie ein Pfau präsentiert er dem alten Seemann das Manuskript des Kolumbus. Doch der winkt nur ab und weigert sich kategorisch, Richard zu der aufgezeichneten Stelle zu bringen. Davon läßt sich so ein pfiffiger Reporter natürlich nicht abschrecken und bietet Geld (Frage 1). Der

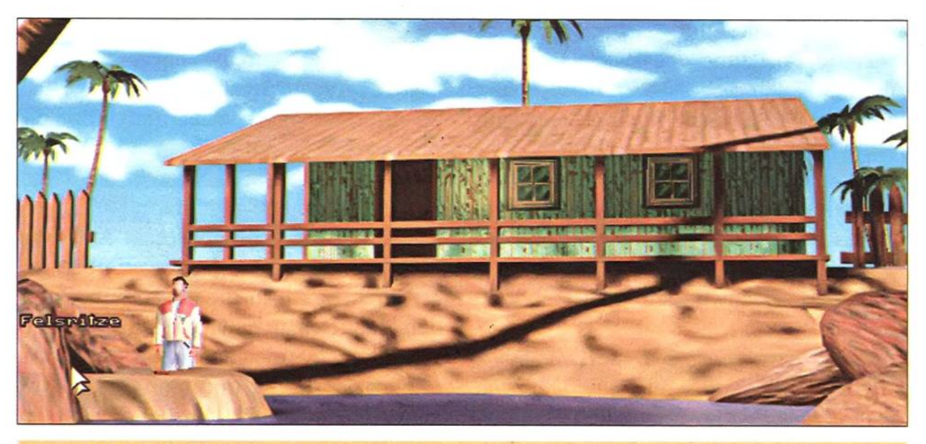

Gesammelte Werke



Das ist echt geheim



Am Brunnen vor dem Tore



Hier liegt so viel Sand rum

Matrose kommt zwar ins Grübeln, stellt aber noch eine Bedingung. Er will nicht ohne seinen weißen Glückskrebs Tweezers in See stechen. Darauf geht der Journalist auch sofort ein (Antwort 1). Schließlich gibt der abergläubische Seemann Richard etwas von der Lieblingsspeise des kleinen Kneifers mit. Der neuerwählte Glückskrebsfänger joggt zum Strand mit dem Bungalow.

Am Strand

Auf einem flachen Felsen im Vordergrund entdeckt der Journalist tatsächlich einen kleinen Krebs. Doch kaum will er ihn packen, als das kleine Ungetüm einfach in eine Felsspalte flitzt. Leicht wütend wandert Richard zum Museum.

Im Museum

Nachdenklich nähert er sich dem Gummibaum rechts neben dem Eingang und ritzt mit dem Dolch die Rinde auf. Für das auslaufende klebrige Harz hat er schließlich die schmutzige Tasse aus dem Bungalow dabei. Zurück zum Krebs.

Am Strand

Überlegen grinsend, schüttet der hoffnungsvolle Krebschenhäscher das Harz auf den flachen Fels. Davor verstreut er den Köder, den er von dem alten Seebären bekommen hat. Zum Glück weiß er um die Schüchternheit so eines kleinen Krabblers, und er schlendert gemütlich zum Bungalow. Da hält es den kleinen Krebs nicht mehr in seinem Versteck. Flugs ist Richard auch wieder da und zieht den Kneifer aus dem Harz. Er spaziert zur Malerin auf dem Dorfplatz.

Auf dem Dorfplatz

Er zeigt Tante Judith den Krebs und bittet sie, diesen weiß anzumalen. Das würde sie gerne tun, aber sie brauche frisches Wasser für die Pinsel, meint die komische Alte. Richard trabt zum Museum.

Im Museum

Vor dem alten Auto findet der Amerikaner einen Brunnen mit einem Wasserhahn. Allerdings läuft dort kein Wasser, da das Absperrventil zum Öffnen fehlt. Richard sieht den kleinen quadratischen Aufsatz und probiert einfach die alte mexikanische Münze darauf aus. Siehe da, Geld ist noch zu anderen Sachen zu gebrauchen. Der Journalist tippt auf den Hahn, das Wasser läuft. Behende läßt er das Pinselgefäß vollaufen und eilt zurück zur Malerin.

Auf dem Dorfplatz

Dort drückt er der Malerin das frische Wasser und anschließend den Krebs in die Hand. Nachdem sie ruckzuck die Flasche Rum leergemacht hat, pinselt sie das lebendige Sternzeichen komplett weiß an. Triumphierend eilt Richard zum Pier.

Am Pier

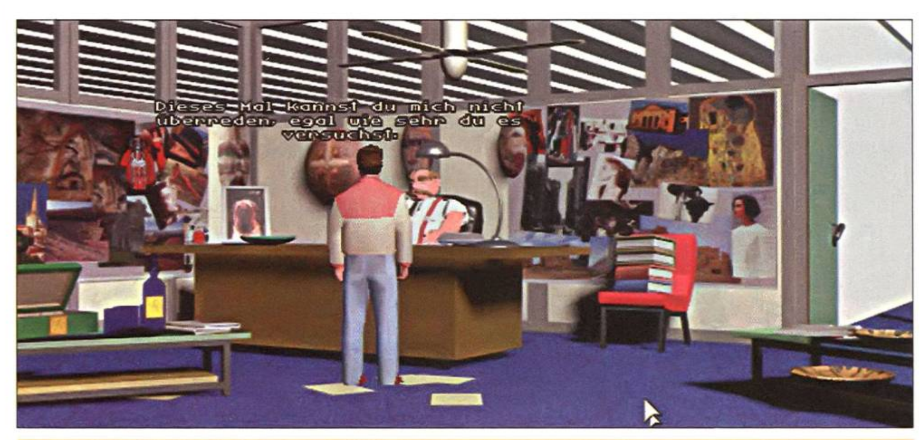
Der Nachfahre des Piraten jubelt über seinen verloren geglaubten Tweezers. Das Boot sticht in See. Richard bekommt eine Taucherausrüstung verpaßt und wird an der Ankerkette ins Meer hinuntergelassen. Unten angekommen, wandert er nach Westen und findet dort das gesunkene Tauchboot des Professors. Unten am Rumpf des Boots entdeckt er eine kleine Kammer mit der Black Box, der letzten Sprachaufzeichnung der Crew. Damit taucht er zurück zur Ankerkette, an der er einmal zieht. Das Boot bringt ihn wieder zur Insel, und Richard fliegt zurück nach England.

London

Der Herausgeber ist richtig begeistert und klemmt die Black Box an sein Abhörgerät. In der abgespielten Unterhaltung redet die verschwundene Crew über eine alte Kirche in England, und zwar in einem Dorf namens Avon. Richard braust wieder los.



So ein Seemann, der ist lustig



Der hat immer was zu meckern

In Avon

Die schwere Kirchentür scheint von innen verschlossen zu sein. Richard geht zum Brunnen und findet einen Holzeimer. Damit wandert er hinter die Kirche. Nachdenklich schaut er auf die Milchkuh und dann auf den Eimer mit dem Loch im Boden. Dann zückt er aus seiner Tasche den Stoffetzen aus der Waffenkammer und tunkt diesen in den Becher mit dem Rest des klebrigen Harzes. Mit dem Stück Stoff kann er nun den Eimer abdichten. Munter pfeifend schlendert er zur Kuh und fängt an, diese zu melken („verwende Holzeimer mit Milchkuh"). Bald steht der Journalist mit dem Eimer voller Milch wieder vor der Kirche. Jetzt spaziert er am Brunnen vorbei nach Osten. Da sieht er ein kleines Mädchen auf einer Leiter stehen. Ihre Katze liegt unter dem Baum. Richard gibt dem Tier die Milch zu trinken. Gemeinerweise schnappt er sich den schnurrenden Mäusefänger und eilt mit ihm zur Kirche. Dort wirft er ihn auf den Sims des zerbrochenen Fensters links neben der Buntglasscheibe. Wie erwartet, stimmt der Kater hoch oben ein fürchterliches Gezeter an. Das kleine Mädchen eilt herbei, stellt seine Leiter auf und rettet das Schmusetier. Darauf hatte der Kinderschreck spekuliert und klettert über die Leiter ins Innere der Kirche. Er schnappt sich den schweren Türriegel und die Urne rechts in der Wandnische. Mit dem Riegel hebelt er den Beichtstuhl beiseite. Der Weg nach unten zu den Katakomben ist frei. Rechts stößt er auf einen großen Menhir. Davor befindet sich ein weiterer Durchgang. Die versteckte Kammer offenbart neue Teile des Puzzles. Richard untersucht das Relief von Stonehenge, den Kopf der Osterinsel und den Sarkophag dahinter. In letzterem findet er ein Medaillon und einen Hinweis auf das Tor, das er unter Wasser gesehen hatte. Unter dem Relief entdeckt er eine Tafel mit Hieroglyphen. Er benutzt die Urne mit der Asche um eine Kopie von den seltsamen Schriftzeichen zu machen. Der riesige Steinkopf deutet schon das nächste Reiseziel an, die Osterinseln.

Die Osterinseln

Kaum gelandet, ertappt der findige Reporter am Flughafen einen Mann an einem Auto beim Benzinklau. Irgendwie kommt ihm der Kerl in der alten Matrosenkleidung bekannt vor. Nach kurzer, aber leidenschaftlicher Diskussion entpuppt sich der Seemann als Tobias, der ausgebüchste Bruder des Seebären von Rum Cay, auch „das schwarze Schaf" genannt.

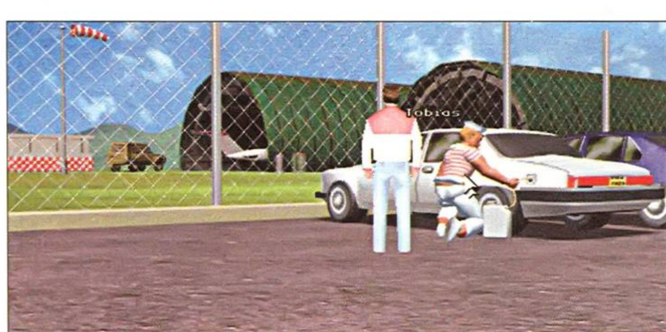
Der Journalist bohrt noch ein bißchen hinsichtlich der Geheimnisse der Insel nach, spaziert dann aber neugierig weiter. Bei den riesigen Steinköpfen findet er eine Muschelkette. Da entdeckt er auch schon rechter Hand im Osten einen alten Leuchtturm. Vom Meilenstein vor dem Turm holt er sich ein Glasgefäß. Dann denkt er an die Einladung des diebischen Matrosen. Schnurstracks wandert er zurück zu den Steinköpfen. Im Norden erblickt er die Touristenfalle des Ballonfahrers Tobias. Diesen spricht er ungefragt wieder an (Frage 1 und Frage 2). Der aufdringliche Amerikaner bekommt ein Bild von der Insel geschenkt. Daraufhin zeigt Richard dem Möchtegern-Seemann das alte Pergament des Mancussin. Tobias stutzt und wird auf einmal redselig, als der Journalist die Hieroglyphen hinterherschiebt. Er erzählt, daß er die Schriftzeichen in einer Höhle im Westen gesehen habe. Richard schnappt sich zum Abschied den Gummischlauch des Kanisters und wandert in die angegebene Richtung. Aus Respekt vor den Fledermäusen geht er nicht in die Höhle, sondern spaziert statt dessen zurück zum Flughafen.

London

Alte und tote Schriften hatten es dem Herausgeber schon immer angetan. Um so dankbarer nimmt er die Hieroglyphen von Richard entgegen. Er nennt ihm den Prinzen Amir vom Stamme der Tuareg in Algerien als besseren Übersetzer. Kopfschüttelnd verläßt der ehemalige Sportreporter das Büro und jettet nach Afrika.

Ein algerisches Fort

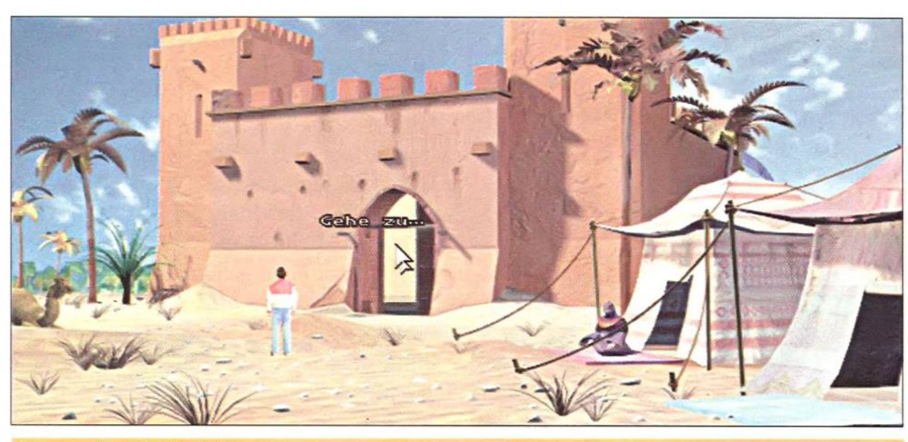
Die trauernde Frau vor dem Zelt stellt sich als Lallah vor, die Braut des Prinzen Amir. Sie erzählt dem Ungläubigen aus dem Westen von dem Mord an ihrem Vater und dem Verdächtigen, ihrem Mann. Richard kann es kaum glauben und fragt berufsbedingt einfach weiter (Frage 1 und Frage 2). Neugierig geworden, spaziert er einfach mal in das andere Zelt. Der Mann darin reagiert überaus ungehalten. Der Amerikaner geht ins Fort und nimmt sich den etwas größeren Wärter vor. Obwohl Wachen eigentlich nicht sprechen dürfen, plaudert der Arnold Schwarzenegger unter den Tuaregs munter drauflos. Richard schleicht nun zu der Zelle mit dem Häftling. Prinz Amir scheint die kleine Hütte nicht zu bekommen. Er spricht zu dem Amerikaner wie zu einem Bruder und gibt



Ein Pirat an Land



Wo, bitte, geht's nach Hause?



Camper mitten in der Wüste

ihm auch noch einen Ring. Den drückt der Journalist der verdutzten Lallah in die zarten Händchen. Er fragt sie, ob er das Zelt nun betreten dürfe (Frage 1). Doch in der Wüstenhütte fällt ihm außer einem Loch in der Zeltwand nichts auf. Daraufhin will er von der zukünftigen Prinzenwitwe wissen, ob ihr vielleicht etwas Merkwürdiges aufgefallen war. Sie erzählt von dem heruntergefallenen Gefäß. Richard kehrt zurück in die Zelle und untersucht die Scherben. Plötzlich sieht er im Sockel des Hauptstützpfeilers eine Kugel stecken. Über das Loch im Zelt vergleicht er die Schußbahn und sieht, daß der Schütze vom Turm des Forts geschossen haben muß. Der Tuareg im Zelt nebenan ist immer noch nicht gesprächiger geworden, jetzt schimpft er schon herum. Im Fort versucht der Amerikaner vergeblich, die verschlossene Tür hinter dem Wärter zu öffnen. Der Wachhabende bestätigt, daß er die Tür schon vor langer Zeit verriegelt hat. Vorerst gibt sich der Schreiberling aus den fernen Landen damit zufrieden und spricht nochmals mit Lallah. Die bittet ihn auch prompt, dem Prinzen heimlich ein Stück Brot zu geben. Richard eilt ins Fort und steckt dem hungernden Häftling das Essen zu. Als er anschließend fragt, ob es geschmeckt habe, erhält er als Antwort einen Dietrich zurück. Amir hatte einen heiligen Mann auf dem Berg Ahaggar erwähnt.

Der Berg Ahaggar

In der Wüste geht es anscheinend schlimmer zu als in Chicago. Der alte Mann in der Höhle ist niedergeschlagen und beraubt worden. Richard hilft ihm auf die Beine und bittet ihn, die Hieroglyphen zu übersetzen. Im hinteren Teil der Höhle stößt der Journalist auf eine seltsame Tür. Er fragt den heiligen Mann nach dem Öffnungsmechanismus, der aber winkt ab. Auf jeden Fall findet Richard heraus, daß das seltsame grüne Achteck aus der Kirche in Avon ein Levithium-Suchgerät ist. Die seltsame Tür besteht nämlich aus diesem eigenartigen Metall. Der heilige Mann erzählt, daß der Amharat von einem Einäugigen in einem Jeep geklaut worden sei. Richard schaut sich vor der Höhle die Reifenspuren an und folgt ihnen (rechte Maustaste).



Das Tuareg-Dorf

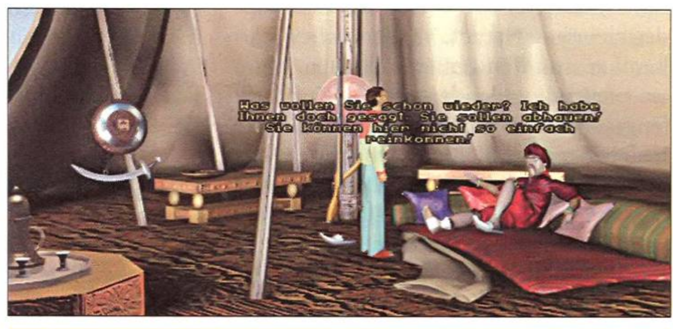
Der Jeep steht schon da. Rechts daneben entert der Amerikaner die Dromedar-Metzgerei. Die Unterhaltung mit dem Schlachter entpuppt sich als nicht ganz so einfach. Richard untersucht den Rattenköder auf dem Fußboden und das kleine Fläschen auf dem Tresen. Er spricht den Tierzerleger nochmals an. Das Ergebnis der Unterhaltung ist schließlich eine Rattenfrikadelle, die Richard gespielt genußsüchtig kauft. Eilig packt er den Nagerburger in das Glasgefäß und eilt zurück zum Fort.

Im algerischen Fort

Vor dem Zelt fragt er Lallah nach dem geheimen Wort für die Tür in der Höhle. Doch die winkt ab. Prinz Amir kennt zwar das Geheimnis, will es aber nur verraten, wenn Richard ihn aus der Zelle holt. Der denkt an die Grabkammer in Avon und macht sich auf den Weg nach Stonehenge.

Bei Stonehenge

Richard folgt dem Weg nach Norden. Dort trifft er auf einen wütenden Arbeiter.



Im Zelt, da sind die Räuber

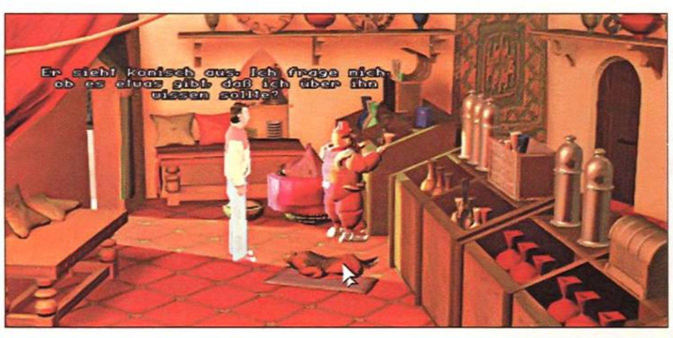
Nach dem einseitigen Palaver kümmert sich der Journalist um die Hütte. Der Dietrich paßt in die Tür. In dem kleinen Lager findet er rechts auf einem Kasten ein Lot und links auf dem Tisch eine Feile. Das reicht ihm, und er fliegt zurück nach Afrika.

Im algerischen Fort

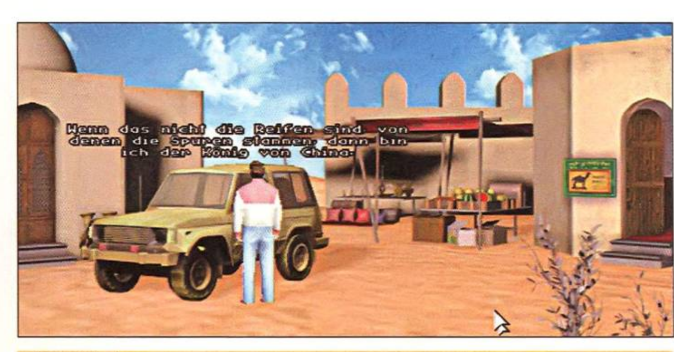
Aus dem Lot, dem Gummischlauch und der Muschelkette bastelt der Schreiberling eine falsche Schlange. Damit jagt er das in der Wüste dösende Dromedar von Null auf Hundert in die Flucht. Mühsam unterdrückt er sein Grinsen, als er dem verletzten Tuareg in seinem Zelt von dem rasenden Vierbeiner erzählt. Der Araber schreit los und will den Händler aus dem Basar sehen. Das läßt der Journalist sich nicht zweimal sagen und trabt ins Fort. Der Kaufmann versteht erst später, rast dann aber los. Mittlerweile steht eine der Gefängniszellen offen. Daraus schnappt sich der Ungläubige einen Teller mit Hundefutter und jettet zur Osterinsel zurück.



Gemütlich, diese Gefängnisse hier




Der moderne Ali Baba



Jeep, bitte!

Auf den Osterinseln

Vor der Fledermaushöhle fängt Richard die Termiten mit dem Glasgefäß ein. Die hat er sich für einen besonderen Zweck im Dorf der Tuareg aufgehoben.

Im Tuareg-Dorf

Augenscheinlich hat der Metzger ein neues Opfer gefunden. Richard setzt still und heimlich die Termiten auf den tranchierten Dromedarschenkel. Dem Schlachter vergeht sogar das Zahnweh, er kippt ganz einfach um. In Ruhe sammelt der schlitzohrige Reporter das kleine Fläschchen und den Rattenköder ein.

Im algerischen Fort

Aus dem Zelt des unfreundlichen Dromedarsuchers klaut er den verlassenen Schuh. Im Basar mischt er dann das Narkotikum unter das Hundefutter und gibt das dem Köter des Kaufmanns. Jetzt kann er sich den kleinen Safe vom Tresen holen und nach hinten durch die Tür gehen. Er schiebt die Kiste vor den Teppichen zur Seite und geht durch den geheimen Gang in den Turm. Dort stolpert er schon fast über einen Schalldämpfer. Über die wackeligen Stufen klettert Richard weiter nach oben. Hier findet er ein Objektiv und eine Patronenhülse. Siehe da, Spuren im Sand. Der Mr. Marple unter den Journalisten setzt den gestohlenen Schuh in die Spuren. Dann eilt er wieder nach unten. Dem Wärter reicht das aber noch nicht, er möchte bessere Beweise sehen.

Auf den Osterinseln

Für den kriminellen Tobias ist es eine Kleinigkeit, den kleinen Safe des Kaufmanns zu öffnen. Richard bekommt die Kombination und klickt die Tür auf. Im Metallbehälter liegen Zweitschlüssel.

Rum Cay

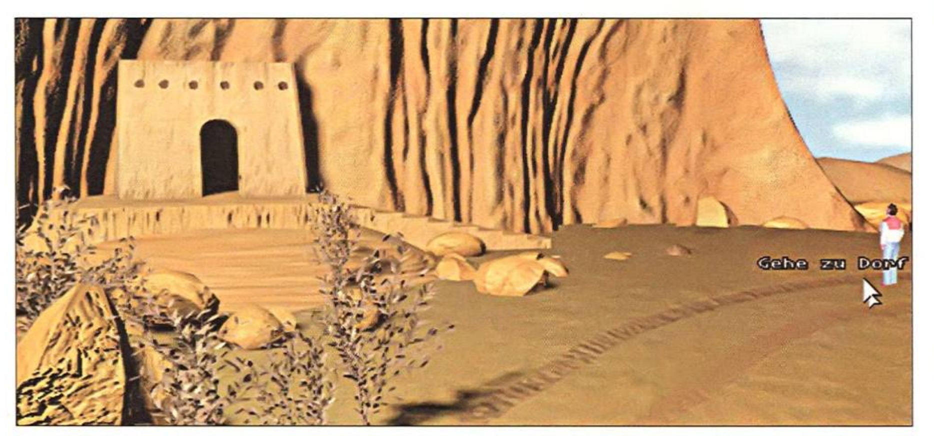
Auf dem Dorfplatz gibt Richard der Malerin das Foto von der Osterinsel. Er bittet sie, davon ein Bild zu malen. Tante Judith wiederum möchte das gerne tun, braucht aber eine Leinwand. Schweren Herzens gibt Richard ihr das alte Pergament des Piraten Mancussin.

Am Berg Ahaggar

Richard feilt von der seltsamen Tür in der Höhle des Alten einige Metallspäne ab, dann geht er ins Dorf.

Im Tuareg-Dorf

In das rostige Loch im Kotflügel des Jeeps steckt der Amerikaner das gefundene Objektiv. Diesmal geht er am Metzgerladen rechts vorbei und trifft den Einäugigen. Nach einigem arabischen Geplapper spielt Richard drei Runden mit dem flinken Schummler. Beim vierten Spiel winkt er ab (Antwort 2).



Seine Spuren im Sand

Keine Minute zu früh, der Reifen des Geländewagens schmort durch. Richard präpariert nun die Schnupftabakdose unter der mittleren Tasse mit den Levitiumspänen und legt sie zurück. Der Einäugige will nun dem doofen Amerikaner auch noch die letzten Münzen aus der Tasche ziehen. Doch diesmal gewinnt der Journalist sogar den heiligen Edelstein.

Im algerischen Fort

Im Zelt des Mörders probiert Richard den Schalldämpfer am Gewehr aus, aber der paßt nicht. Inzwischen sind der Kaufmann und der humpelnde Tuareg wieder gelandet. Der Reporter kümmert sich um den Jeep, der Zweitschlüssel paßt. Aus dem Wagen holt er einen Treibriemen, ein Gewehr und eine Leuchtkugel. Mal wieder neugierig, betritt er den Basar und überrascht die beiden Komplizen. Die verziehen sich auch gleich ins Hinterzimmer. Richard schleicht hinterher. Er hört noch, daß beide im Turm den Schalldämpfer suchen wollen. Der Weg ist frei. Der Journalist huscht zum großen Safe. Er denkt an das Kennzeichen des Jeeps: 517 462. Also probiert er flugs 462 aus. Wow, der Tresor öffnet sich quietschend. Richard fischt den Mordsvertrag heraus und eilt damit zum Wärter. Der läßt Amir frei und jagt den wahren Übeltätern hinterher.

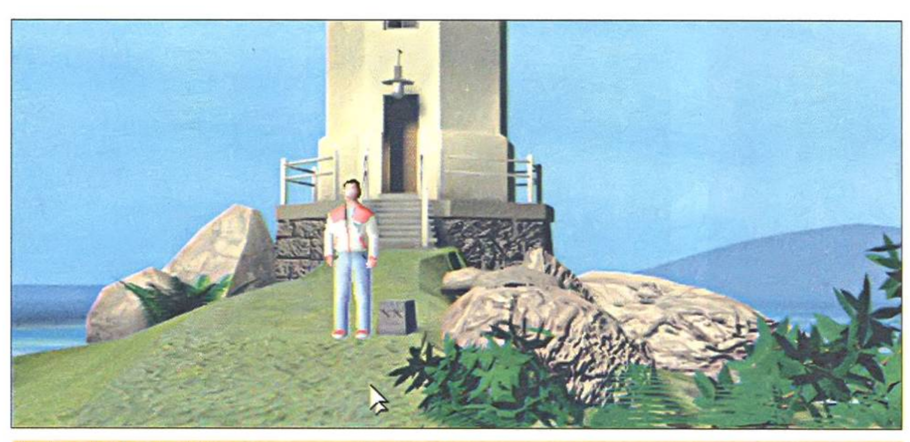
Auf den Osterinseln

Mit einer cleveren Idee im Kopf wandert Richard zum alten Leuchtturm. Er klettert hinein. Oben angekommen, steckt er die Leuchtkugel in die Lampenhalterung und dreht dann etwas am Griff. Der Trick funktioniert. Allerdings bläst nun gerade Tobias seinen komischen Ballon auf. Der Journalist eilt zum Flughafen.

Rum Cay

Tante Judith ist Gold wert, sie hat das Bild fertig (Frage 1).

Ark of Time



Mach mal einer das Licht an

Auf den Osterinseln

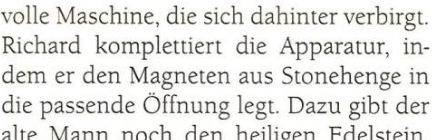
Tobias, der kriminelle Schatzsucher, hält das Gemälde dann auch tatsächlich für eine Schatzkarte und ist sofort über alle Berge. Richard stellt den Gasbrenner des Heißluftballons ab. Die Fledermäuse verschwinden aus der Höhle, und aus der Hütte besorgt sich der findige Reporter einen Wagenheber, eine Dose Chromfarbe und aus dem kaputten Fenster eine Glasscherbe. In der Höhle benutzt er den Gummischlauch mit dem Brunnen. Eine Tür geht auf. Während der Amerikaner eine Pergamentrolle vom Boden fischt, fällt ihm der prächtige Sarkophag ins Auge. Für einen gelernten Grabschänder ist der natürlich auch kein Problem. Er setzt einfach den knarrenden Wagenheber an. Von den verblichenen Knochen zirkelt er das Medaillon herunter. Wieder mal bei den Steinköpfen angekommen, sieht der bis dahin smarte Reporter Tobias heftig im Sand buddeln. Richard spricht ihn an und wird Zeuge eines Schatzfundes.

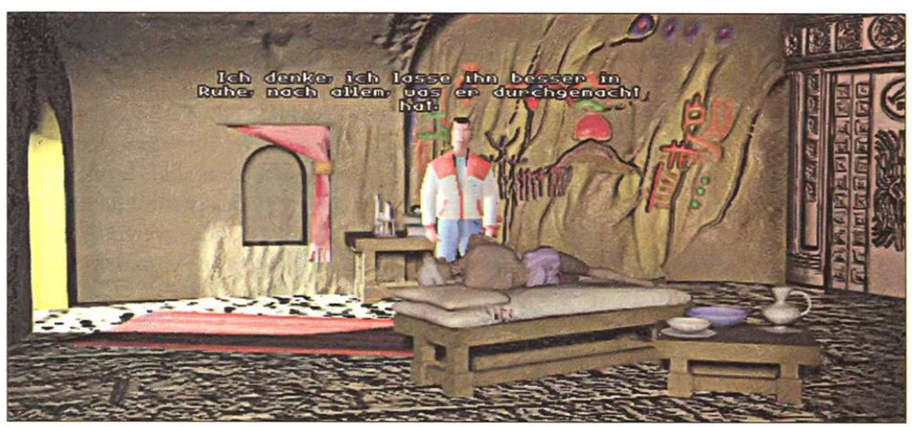
Bei Stonehenge

Der Arbeiter ist immer noch am fluchen. Richard hat ein Einsehen und schenkt dem Traktorfahrer einen Treibriemen. Kaum funktioniert der Trecker, wird der Dicke auch schon ans Telefon gerufen. Der Journalist geht zur Landmaschine und probiert ein bißchen an den Hebeln herum. Da hebt die Schaufel den schweren Monolithen und legt einen Geheimgang frei. Vorsichtig klettert der Mann hinunter. Im Opfertempel findet er links einen Magneten und daneben ein dünnes Bronzerohr. Schließlich klaubt er noch den Kristallwürfel aus der Mitte und verschwindet dann flugs wieder.

Am Berg Ahaggar

Er weckt den heiligen Mann und nennt ihm die Worte zum Öffnen der seltsamen Tür. Zu dieser paßt auch die geheimnisvolle Maschine, die sich dahinter verbirgt. Richard komplettiert die Apparatur, indem er den Magneten aus Stonehenge in die passende Öffnung legt. Dazu gibt der alte Mann noch den heiligen Edelstein.





Der alte Mann und die Höhle

Der Journalist geht zu dem seltsamen Stuhl und zieht den Helm herunter (rechte Maustaste). Nacheinander spielt er alle drei Medaillons ab. Eine Bewohnerin aus Atlantis berichtete von einem bestimmten Absturzort und erwähnte die Koordinaten. Richard sieht nochmal auf die in der Höhle gefundene Landkarte und stellt fest, daß es sich bei den Koordinaten um die Yucatan-Halbinsel in Mittelamerika handeln muß.

Rum Cay



Am Pier sitzt immer noch der Matrose und wartet auf besseres Wetter. Richard erzählt ihm von seinem Bruder Tobias. Den Seemann hält nun nichts mehr auf der Insel. Dafür kann der Journalist sich unbesehen das Metallnetz einverleiben.

In Avon

In den Ausgrabungen unter der Kirche fängt der Amerikaner eine Ratte mit dem narkotischen Rattenköder.

Auf Yucatan

Im Osten des Waldes findet Richard einen Mystiker. Dieser Zauberer hat zwar nicht viel übrig für Fremde, trotzdem kann ihm der Journalist das eine oder andere Wort entlocken. Dann geht er zurück in den Wald. Hinter dem schattigen Felsen im Nordwesten stößt der forsche Amerikaner auf eine uralte Maja-Pyramide. Eine Schlange versperrt ihm den Weg. Richard geht um sie herum und landet in einem seltsamen Raum an der Seite der Pyramide. Einige Schalter und eine Steinschlange machen ihm noch etwas Kopfzerbrechen. Also beschließt er, den Mystiker nochmals auszuhorchen.



Wenn das der Pastor sieht!

SPIELELÖSUNGSBÜCHER AUS DEM NBG-VERLAG



Das Schwarze Auge 1-3
128 Seiten
DM 19,80



Schummeln b. PC-Sp. 1
160 Seiten
DM 39,80



Schummeln b. PC-Sp. 2
176 Seiten
DM 39,80

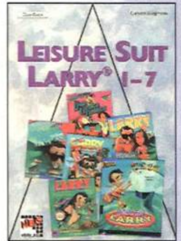


Das ultim. Sierra-Buch
480 Seiten
DM 39,80



Das ult. Adventure-Buch
300 Seiten
DM 39,80

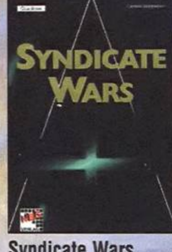
Diese Bücher sind unentbehrlich für jeden Spielefreak, der mal wieder an einem besonders kniffligen Spiel hängenbleibt und dem einfach keine Lösung mehr einfallen will. Bevor der Computer aus dem Fenster fliegt, empfehlen wir die Clue-Books des bekannten Computerspielekritikers Carsten Borgmeier als Lektüre. Er hat sich nächtelang vor den Computer gesetzt und die Spiele bis ins kleinste Detail gelöst.



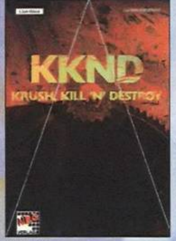
Leisure Suit Larry 1-7
112 Seiten
DM 14,80



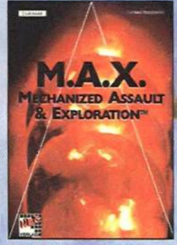
Master of Orion 2
48 Seiten
DM 14,80



Syndicate Wars
48 Seiten
DM 14,80



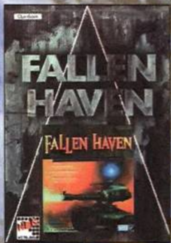
KKND
48 Seiten
DM 14,80



M.A.X.
48 Seiten
DM 14,80



Extreme Assault
48 Seiten
DM 14,80



Fallen Haven
48 Seiten
DM 14,80



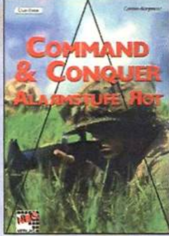
Privateer 2
48 Seiten
DM 14,80



Command & Conquer
80 Seiten
DM 14,80



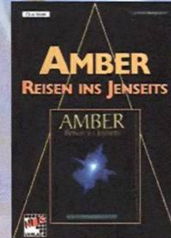
C&C: Ausnahmezust.
80 Seiten
DM 14,80



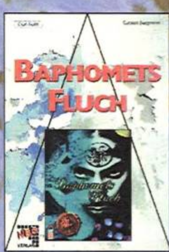
C&C2: Alarmst. Rot
48 Seiten
DM 14,80



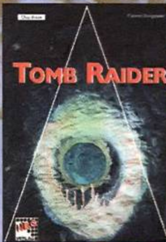
C&C2: Gegenangriff
48 Seiten
DM 14,80



Amber
48 Seiten
DM 14,80



Baphomets Fluch
48 Seiten
DM 14,80



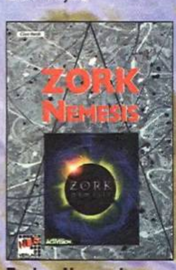
Tomb Raider
64 Seiten
DM 14,80



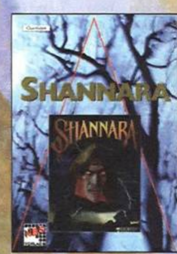
Discworld 2
48 Seiten
DM 14,80



Schleichfahrt
48 Seiten
DM 14,80



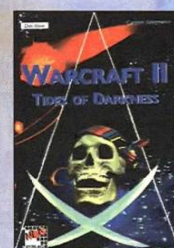
Zork – Nemesis
80 Seiten
DM 14,80



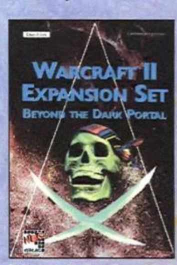
Shannara
48 Seiten
DM 14,80



Z
48 Seiten
DM 14,80



Warcraft 2
64 Seiten
DM 14,80



Warcraft 2 - Exp. Set
48 Seiten
DM 14,80



Die Siedler 2
96 Seiten
DM 14,80



Siedler 2 Mission-CD
48 Seiten
DM 14,80



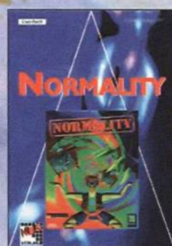
Rätsel des Master Lu
80 Seiten
DM 14,80



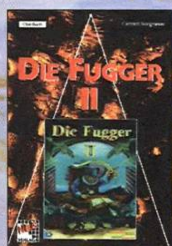
Gabriel Knight 2
64 Seiten
DM 14,80



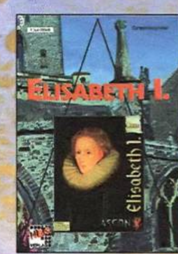
Wing Commander 4
64 Seiten
DM 14,80



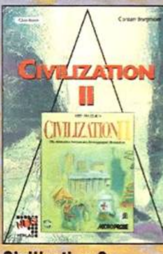
Normality
48 Seiten
DM 14,80



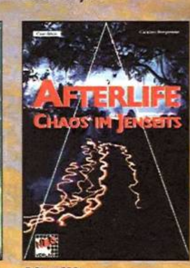
Die Fugger 2
64 Seiten
DM 14,80



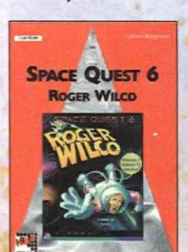
Elisabeth I.
48 Seiten
DM 14,80



Civilization 2
64 Seiten
DM 14,80



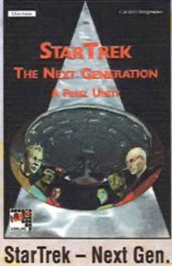
Afterlife
48 Seiten
DM 14,80



Space Quest 6
80 Seiten
DM 14,80

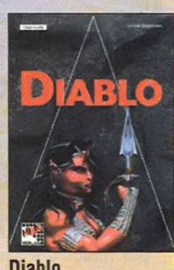


Battle Isle 3
80 Seiten
DM 14,80

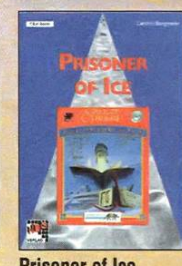


StarTrek – Next Gen.
80 Seiten
DM 14,80

Simon the Sorc. 1&2
80 Seiten
DM 14,80



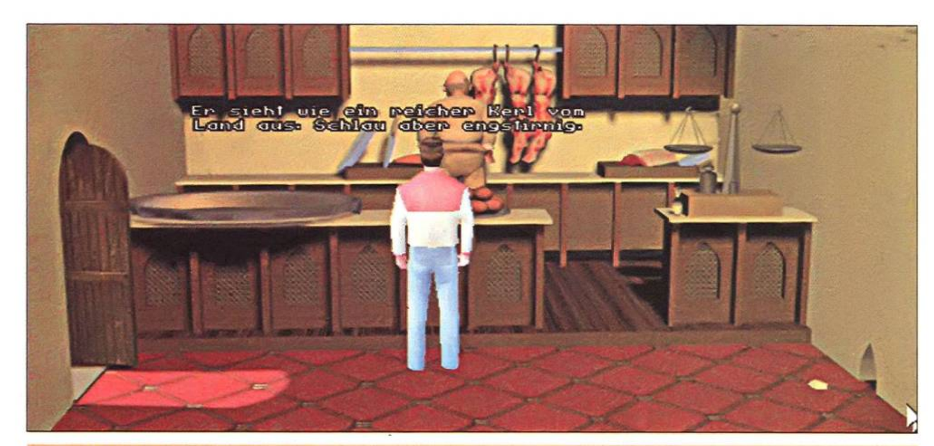
Diablo
48 Seiten
DM 14,80



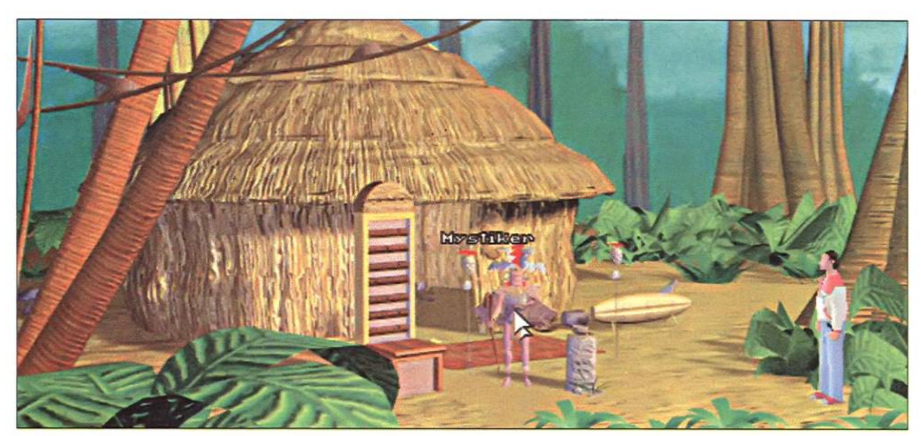
Prisoner of Ice
80 Seiten
DM 14,80



NBG EDV Handels- & Verlags AG
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Telefon 0 94 71/70 17-0
Telefax 0 94 71/70 17-99
Internet:
http://www.nbg-online.de



Rattenfrikadellen und Dromedarschnitzel



Bestimmt trommelt er gleich

Der Zauberer offenbart nach gutem und fleißigem Zureden das Geheimnis der Pyramide. Um in den verschlossenen Raum zu gelangen, müssen vier heilige Gegenstände besorgt werden: eine Schlange, ein Ei von dem seltenen Vogel im Wald, eine gelbe Blume der Sonne und ein Knochen von einem geächteten Tier. Richard braust los. Das mit dem Tierknochen kann er sich schon gut vorstellen.

Im Tuareg-Dorf

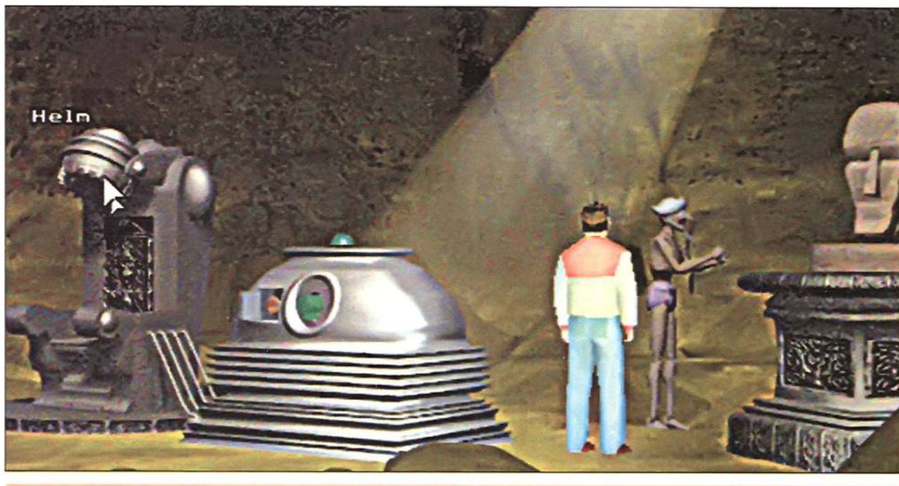
Der Metzger heult wie ein Schloßhund. Richard redet auf ihn ein und versucht ihn zu trösten, aber ohne Erfolg. Schließlich nimmt der Journalist einfach den sauber abgenagten Dromedaroberschenkelknochen mit. Den Skelett-Teil in der Jacke, jettet er wieder zurück.

Auf Yucatan

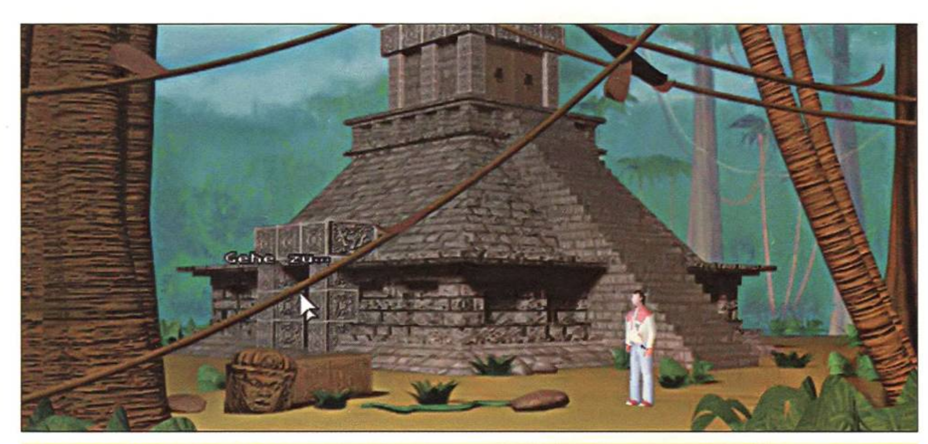
Der sonnenüberflutete Felsen hat es Richard angetan. Er hatte sich ja bereits aus der Glasscherbe und dem Chromspray einen Spiegel gebastelt. Diesen legt er nun auf den Felsen, und zwar mit vollem Erfolg: Eine der weißen Blumen wird sonnengelb. Nun kann der Schreiberling die Pflanze pflücken. Der Boa vor der Pyramide wirft er die betäubte Ratte als Köder hin. Die Schlange kann einfach nicht widerstehen und packt zu. Richard sackt das Schuppentier ein. Bliebe jetzt noch der seltene Vogel. Hinter der Pyramide entdeckt der findige Journalist ein Nest oben auf einer Liane. Clever stopft er die Patronenhülse ins Bronzerohr und pustet die Vogelheimstatt herunter. Daraus nimmt er ein Ei. Der Mystiker ist förmlich überwältigt von den gesammelten Werken des Amerikaners. Aus dem Knochen bastelt er eine Flöte. Richard fragt zwar noch, was er damit tun soll (Frage 1), aber der Zauberer winkt nur ab.

Der unmusikalische Sportjournalist wendet die Flöte auf die Zeichen der Götzen an, da die Schlange ja ebenfalls auf dem Stuhl liegt. Jetzt bewegt sich der Kopf des Reptils in einem bestimmten Muster. Richard eilt zur Pyramide. In dem Schlangenraum betätigt er die Schalter entsprechend: hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, runter, hoch. Eine Tür geht auf. Richard geht in den geheimen Raum an der Rückseite der Pyramide. Er schaut sich genau um und betrachtet ausführlich ein Gemälde an der Wand, das zeigt, wie jemand ein Medaillon in einen See wirft. Der Amerikaner eilt zurück zum Zauberer (Frage 2).

Der Mystiker weist Richard den Weg zum See. Dorthin begibt dieser sich denn auch. Leider liegt ein Krokodil im Weg. Doch dafür hat der Schreiberling das Metallnetz des Seemanns parat. Er schaut sich die Steintafel am Ufer nochmals genau an, geht dann wieder zurück und meldet das gefangene Krokodil dem Zauberer. Der hetzt überglücklich los zum See. Richard kümmert sich währenddessen um die verlassene Hütte des Geheimnisträgers. Dort findet er eine Truhe und darin acht Steinwürfel. Der Schreiberling huscht wieder durch den Wald und eilt in den hinteren Raum der Pyramide. Wie auf der Steintafel am See zu sehen, setzt er die Würfel in die dafür vorgesehenen Fächer. Unter dem linken Symbol oben die freundlichen Gesichter, die sich dabei ansehen, und darunter die ärgerlichen, deren Blicke sich abwenden. Unter dem rechten Symbol wird ist die Plazierung umgekehrt: oben die ärgerlichen und darunter die freundlichen Gesichter. Richard schaut sich nun auch noch den oberen Raum der Pyramide genauer an, dann eilt er wieder zur Hütte zurück. Der Zauberer ist auch wieder da. Dem wortreichen Amerikaner gelingt es nun auch noch, dem Mystiker das gefundene Medaillon abzuschwatzen.



Die Traummaschine



Und das mitten im Dschungel!

Am Berg Ahaggar

In die höchst erstaunliche Maschine legt Richard nun auch das vierte Medaillon und sieht sich die Aufzeichnung des Atlanters an.

Auf Yucatan

Im oberen Raum der Pyramide nimmt sich der Journalist des Grabrätsels an. Nach den Vorgaben berührt er die Kristalle (mit der rechten Maustaste) so, daß zu dem folgenden farblich umrandeten Steingesicht die nächste Farbe paßt. Also gelber Kristall zu gelbem Gesicht, schwarzer Kristall zu grünem Gesicht, grüner Kristall zu rotem Gesicht, roter Kristall zu blauem Gesicht und blauer Kristall zu schwarzem Gesicht. Aufgeregt geht Richard ins Grab. Aber das war natürlich noch nicht alles. Er schnappt sich den Kristallwürfel links vom Altar und eilt wieder hinaus.

Bei Stonehenge

Auf den mittleren Stein legt er das Levitium-Suchgerät, darauf packt er den Kristallwürfel aus dem Grab. Der Metallsucher lädt sich auf. Während die Farben wechseln, geht Richard wieder auf den mittleren Stein zu. Er paßt den Augenblick so ab, daß er den Kristallwürfel abhebt, als dieser die Farbe Rot annimmt.

Auf Yucatan

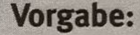
Das jetzt aufgeladene Levitium-Achteck flutscht haargenau in das passende Loch der Grabtür rechts neben dem Altar und das Grab öffnet sich. Richard würdigt den Atlanter eines Blicks und greift dann zur Metallscheibe. Auf geht's zur Rum-Insel.

Am Pier

Der Amerikaner spricht den Matrosen wieder einmal an. Nach einigen aufgeregten Diskussionen ist der bereit, Richard erneut zur bekannten Stelle im Meer zu fahren. Dort taucht der Reporter. Im Osten findet er das megalithische Tor zur unbekannten Welt. Die Metallscheibe aus dem Grab entpuppt sich als Öffner für das Schloß rechts neben dem riesigen Eingang.

Atlantis

Richard geht nach links durch den Torbogen. Er liest aufmerksam das Tagebuch neben dem Skelett und braust dann mit dem Aufzug nach oben (Schalter Pfeil-oben mit rechter Maustaste). Hier findet er den gefesselten Professor. Caldwell geht es nicht gut. Er hat Diabetes und braucht Insulin. Die Spritze hat Helen. Der Journalist rauscht mit dem Aufzug wieder nach unten. Er geht in die Eingangshalle zurück und pocht dann gegen die verschlossene Tür rechts. Helen will nicht öffnen. Also öffnet der Reporter den Aktenschrank links und klettert dann auf die Rohre (rechte Maustaste zweimal auf Aktenschrank). Er wirft durch das Lüftungsgitter seinen Presseausweis in Helens Zimmer. Dann klettert er wieder hinunter und debattiert vor verschlossener Tür weiter mit ihr. Schließlich gibt Helen ihm die Medizin.
Richard eilt zum Professor und spricht mit ihm. Mit dem neuen Schlüssel eilt der rasende Reporter wieder zurück ins Zimmer mit der blonden Furie. Nun kann er die kleine Schublade in dem Aktenschränkchen aufschließen. Die Instruktionen aus der Schublade bringt er Caldwell. Dann belauscht er die beiden Mafiagangster durch das Belüftungsgitter rechts (mit rechter Maustaste). Schließlich saust er mit dem Aufzug wieder nach unten, diesmal aber gleich noch eine Etage tiefer. Dort befinden sich drei verschiedenfarbige Türen, die mit einem raffinierten Schlüssel zu öffnen sind. Der Schreiberling liest sich alle vier Instruktionen durch. Dann geht er zu den seltsamen Behältern links und öffnet die erste Tür, die mit dem roten Delphin (die linke Maustaste erklärt die Funktion der Schalter unter den Behältern):



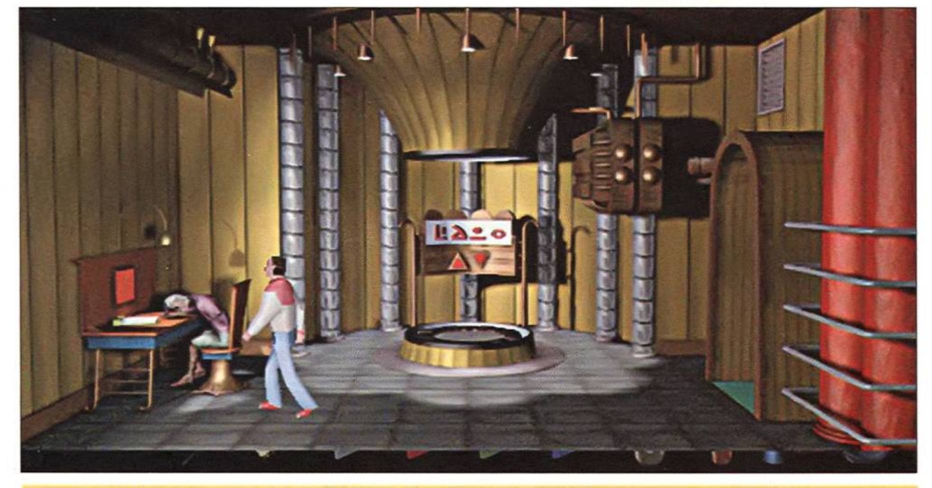
Vorgabe:

Rot = 0

Grün = 2

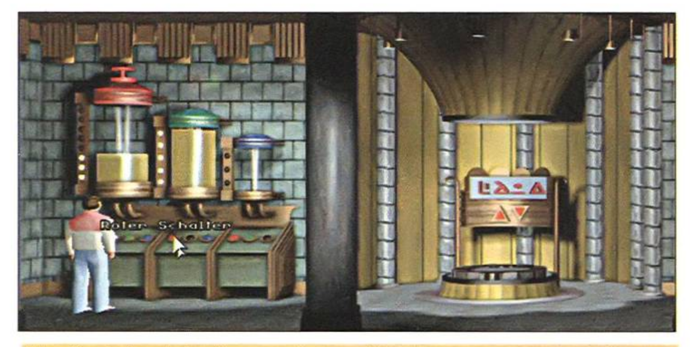
Blau = 2

Das bezieht sich auf die Flüssigkeitseinheiten in den Behältern. Jetzt gilt es, die Flüssigkeiten so hin und her zu jonglieren, daß die Vorgabe eingehalten wird: Von Rot nach Blau bedeutet vom roten Behälter zum blauen Behälter; also erst den weißen Knopf drücken, damit der rote Behälter gefüllt wird. Dann unter dem roten Behälter den blauen Knopf drücken. Jetzt von Blau nach Grün. Dann von Rot nach Blau und von Blau weiter nach Grün. Der blaue Behälter wird nun geleert (schwarzer Knopf unter dem blauen Behälter). Jetzt von Grün nach Blau und den blauen Behälter wieder löschen. Zum Schluß von Rot nach Blau transferieren.



Zwanzigtausend Meilen unter dem Meer

Ark of Time



Was für ein komischer Kaugummiautomat!



Die Wettermacher

Die rote Tür läßt sich nun mit dem Hebel öffnen. Aus dem Labor wandert eine Flasche mit Kalk und eine mit Alkohol mit, die übrigen Geräte werden betrachtet.

Jetzt wird die grüne Tür geöffnet.



Rot = 0

Grün = 1

Blau = 1

Es gilt folgende Vorgehensweise: Alle Behälter leeren und mit dem weißen Knopf den roten Behälter füllen. Dann wie folgt, Rot nach Blau, Blau nach Grün, Rot nach Blau, Blau nach Grün, Grün nach Rot, Blau nach Grün, Rot nach Blau, Blau löschen, Rot nach Blau, Blau löschen, Rot nach Blau. Mit dem Hebel öffnet sich jetzt auch die grüne Tür. Dort piekst Richard die leere Spritze in das Gummiventil der Pumpenrohre.

Zum Schluß macht er sich daran, die letzte Tür zu öffnen:



Rot = 0

Grün = 3

Blau = 3

Behälter leeren und roten Behälter füllen, dann: Rot nach Grün, Rot nach Blau, Grün nach Rot, Blau nach Grün, Rot nach Blau, Blau nach Grün, Blau löschen, Rot nach Blau, Grün nach Blau, Grün nach Rot, Blau nach Grün, Rot nach Grün, Grün nach Blau, Rot nach Grün, Blau nach Rot, Grün nach Blau, Grün löschen, Rot nach Grün. Die grüne Tür jetzt mit dem Hebel daneben öffnen. Richard nimmt den Wasserbehälter, den er darin findet, mit und öffnet die zweite Schleusentür mit dem Kontrollhebel. Dann sieht er sich die Taucheranzüge an. Hurtig eilt er zum Professor.
Richard zeigt ihm nacheinander die gesammelten Dinge aus den drei Räumen. Daraufhin gibt Caldwell einen Tip zur Herstellung von Chloroform. Der Journalist fährt wieder in den Keller und geht ins Labor.
Dort schüttet er den Kalk, das destillierte Wasser und die Spritze mit dem Chlor ins Becherglas. Er schaltet mutig den Heizkocher unter dem Becher ein. Das Glasgefäß, in dem sich vorher die Termiten tummelten, stellt er unter das Ventil des Bechers. Dann dreht er das Ventil auf. Zum guten Schluß kippt er den Alkohol ins Glasgefäß. Voller Stolz rennt er zum Aufzug und zeigt das Ergebnis seiner Forschung dem geduldigen Caldwell. Das Chloroform leitet er nun durch das Lüftungsgitter zu den beiden Gangstern. Er zieht den Hebel und öffnet die Tür zum Kontrollraum. Unter dem Kontrolltisch öffnet er links die kleine Tür und fischt ein kleines Gewicht aus der Mechanik.



Die Wettermacher

Dann zieht er den kleinen Schlüssel vom Schlüsselbrett rechts an der Wand. Der Professor würde jubeln, wenn er nicht so gebildet wäre, als Richard ihm die Handschellen aufschließt. Zusammen mit Helen gehen die beiden in die Luftschleuse im Keller. Dort muß Richard Kendal seine Talente mal wieder spielen lassen. Er hängt das Lot in den halbvollen Wasserbehälter. Dann stellt er das Wasser ins Kühlaggregat im Labor. Nach kurzer Zeit nimmt er das gefrorene Teil wieder heraus und geht zur Luftschleuse zurück. Mit flinken Fingern bastelt er den eisigen Wasserbehälter an den Kontrollhebel vorne. Ans andere Ende der Lotschnur hängt er das Gewicht aus dem Kontrollraum. Der Trick funktioniert. Die Schleuse schließt sich, und die drei Taucher können entkommen. Die beiden Kriminellen legen Atlantis derweil in Schutt und Asche...


Happy End

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln"?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

Carsten Borgmeier
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL

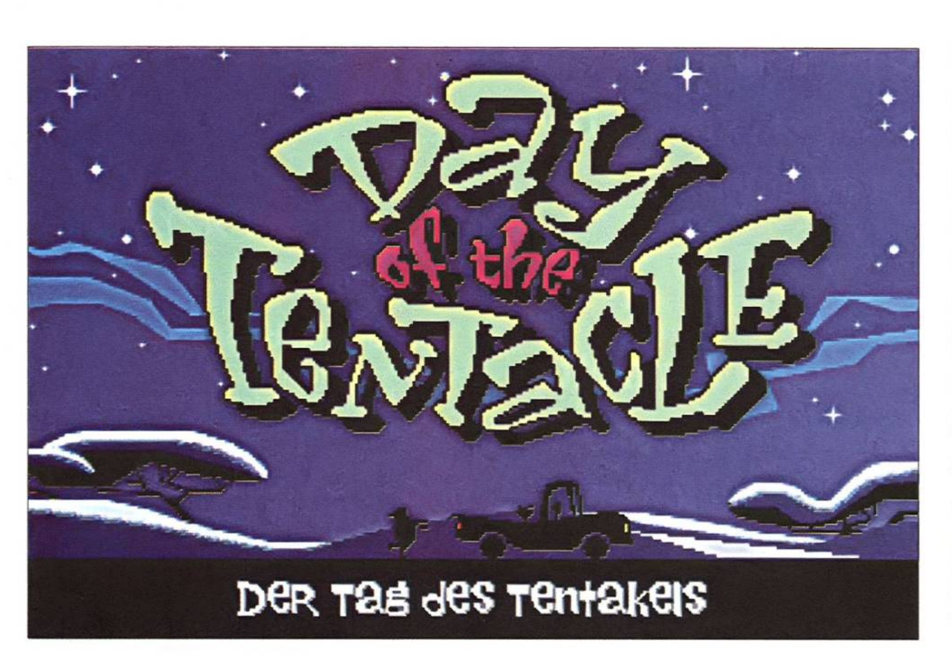


Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

CLASSIC



Maniac Mansion 2



Es muß einer dieser Tage sein, an denen die Welt wie verhext ist und einfach alles schiefgeht: Dr. Fred Edison jedenfalls ist ziemlich unglücklich darüber, als eines seiner Haustiere, ein hochintelligenter Tintenfisch, aus dem Abwasserkanal des Hauses einen kleinen Schluck nimmt und daraufhin zu einem Monster mutiert, das die Weltherrschaft an sich reißen will und sich eine Zukunft vorstellt, in der die Tintenfische regieren...

Drei Teenager sollen dem guten Doktor nun aus der Patsche helfen: Er will sie mit der Zeitmaschine in die Vergangenheit schicken, wo sie den Vorfall ungeschehen machen sollen. Aber wie gesagt, es ist einer dieser Tage... Hardrocker Hoagie stattet im 18. Jahrhundert George Washington einen Besuch ab, die emanzipierte Laverne muß sich in der Zukunft mit den Tintenfischen herumschlagen, und Bernhard kommt erst gar nicht aus seiner Zeit heraus...

Tentakel an die Macht!

Wie gut, daß es Hamster gibt. Kaum hat das Purple Tentacle seinen Durst im Abwasserkanal gestillt und machtgierige Pläne entwickelt, will Dr. Edison es einen Kopf kürzer machen.

Das Grüne Tentacle kann das gerade noch verhindern, indem es den Hamster als Boten zu Hoagie, Laverne und Bernhard schickt, der die drei um Hilfe bitten soll.

Natürlich sind Freunde dazu da, in der Not zu helfen, und so marschieren die drei frischgebackenen Helden sofort los, um in Freds Geheimlabor für Ordnung zu sorgen. Hoagie übernimmt das Obergeschoß, Bernhard die Lobby und Laverne den Teil des Hauses hinter der Doppeltür. Bernhard packt in seinem Aufgabenbereich die Münze aus dem kaputten Telefon und die Werbebroschüre ein. Im Büro macht er sich an der Schublade zu schaffen und angelt sich das Nummernkonto in der Schweiz und das Tipp-Ex.



Ein spärliches Sparbuch

Auch den Tresor hinter dem Porträt entdeckt er, aber ohne die passende Kombination gibt's kein Sesam-öffne-dich. Damit die Kamera ein schönes Bild von ihm schießen kann, stellt er sich einmal grinsend davor und macht dann die Standuhr auf, weil er messerscharf geschlossen hat, daß dies der Eingang zum geheimen Labor sein muß.

Laverne und Hoagie begegnen unterdessen Dr. Fred Edison, der es gar nicht fassen kann, daß der Tintenfisch jetzt

nicht nur mutiert, sondern auch noch frei ist, weil Bernhard ihm in seiner Schusseligkeit unabsichtlich die Flucht ermöglicht hat. Er steckt die drei in seine Zeitmaschine, damit sie das Mißgeschick in der Vergangenheit geradebiegen, aber es ist ja einer dieser Tage...



Ist mir schlecht!

Na ja, Pech gehabt. Bernhard ist jedenfalls noch da, und wo die anderen stecken, ist nicht so wichtig. Aber wenn er schon nicht in die Vergangenheit gereist ist, kann sich Bernhard wenigstens in der Gegenwart nützlich machen: Ihm fällt der Zettel an der Pinnwand rechts auf. Das sind die Pläne, die der Doktor sucht und die ins Zeitklo müssen, damit Hoagie sie auf der anderen Seite wieder herausfischen kann. Als er die wichtigen Dokumente gerettet hat, nimmt er den Weg durch die Standuhr und bringt sie Red Edison. Der Linkshänder-Hammer, der ihm dabei in die Hände fällt, muß natürlich auch mit.



Es ist immer gut, einen Plan zu haben

Nun heißt es für Hoagie erst einmal fleißig sammeln: In der Küche muß das Salatöl mit, und auch die Spaghetti haben es ihm angetan. Dazu kommen der Kübel aus dem Abstelltraum und die Wurzelbürste, die sich im linken Schrank findet. Damit der Kübel nicht so allein ist, läßt Hoagie aus der Pumpe in der Küche etwas Wasser in ihn laufen.

In der Zwischenzeit hat sich Dr. Fred einen genauen Plan ausgedacht, wie sich Bernhard weiterhin nützlich machen könnte. Zum einen fehlt der Zeitmaschine nämlich dringend ein neuer Diamant, und zum anderen fühlt sich Laverne in der Tintenfisch-Zukunft nicht sonderlich wohl. Berhard frönt also erst einmal seiner Sammelleidenschaft und steckt in der Küche die beiden Kannen von der Kaffeemaschine und die Gabel vom Tisch ein. Auch das Gebiß vom Regal findet er hübsch, allerdings verwendet er es gleich weiter, indem er es durch das Gully-Gitter draußen steckt. Da er dabei den Scherzartikel-Verkäufer trifft, tut er ein gutes Werk und kauft dem Mann eine Knallzigarre ab.



Einer der ältesten Witze überhaupt

Nun kann er das Gebiß wieder aus dem Gully fischen und mit einigem Rumprobieren (push oder pull) Ozo anwenden. Durch den Kamin kommt er aufs Dach, wo er die Kurbel mitgehen läßt. Das war's hier auch schon wieder für den Moment, und er kann durch das rechte Dachfenster zurück ins Haus kraxeln.



Bernhard als Schornsteinfeger

Hinter der rechten Tür im ersten Stock trifft er auf Weird Ed Edison, der sich mit seinen Briefmarken vergnügt. Bernhard interessiert jedoch verständlicherweise der Hamster viel mehr, denn der liest schließlich das Wall Street Journal. Ein Haustier hat sich Berhard schon immer gewünscht, und wenn es dazu noch so intelligent ist, kann das ja auf keinen Fall schaden. Also wandert der Hamster ins Inventar. Da ihm inzwischen die ganze Mission ein wenig anstrengend vorkommt, hat Bernhard die Idee, auf dem Heimcomputer links ein Computerspiel zu spielen. Zu seiner Überraschung läuft dort „Maniac Mansion, Teil 1". Mit „use computer" geht der Spielspaß los, und zwar komplett. Die Funktionstasten sind dabei folgendermaßen belegt:





Sound abschalten



abspeichern



Neustart



zurück zu Manic Mansion II

Dann kann der nostalgische Ausflug beginnen:

Maniac Mansion 1



Die drei Hauptakteure

Hauptakteure sind hier Dave, Michael und unser alter Bekannter Bernhard. Nach dem Vorspann finden sich die drei vor dem Haus wieder. Michael steht vor dem Briefkasten, Bernhard vor der Tür, wo er die Fußmatte hochhebt, den Schlüssel an sich nimmt, aufschließt, hineingeht und durch die Diele bis zur ganz rechten Tür geht. Im dahinterliegenden Zimmer öffnet er das Radio und löst damit die erste Filmsequenz aus.



Bernhard schnappt sich den Schlüssel

Danach steckt er die Röhre des Radios ein, marschiert ganz nach rechts und geht in das Zimmer. Mit „What is" beginnt die Suchaktion nach der Lampe, „Turn on" schaltet den Leuchtkörper ein.

Classic

Das Bücherregal ganz rechts verbirgt ganz rechts unten eine lose Platte, der Bernhard natürlich nicht widerstehen kann - er macht sie auf. Das Geheimfach dahinter ist der Aufenthaltsort einer Kassette, die für ihn nützlich ist. Er steckt sie ein und begibt sich dann wieder in die Diele.



Die Kassette ist gut versteckt!

Jetzt ist Dave gefragt: Er kommt herein und läßt sich von Bernhard die Kassette geben. Dann drückt er an der rechten Statue bei der Treppe herum und läßt damit einen Zugang zum Geheimgang aufschnappen. Da der ziemlich duster ist, tastet er zunächst einmal nach einem Lichtschalter. Danach sucht er in dem Schalterkasten links nach dem silbernen Schlüssel und wandert ebenfalls in die Diele zurück.

Bernhard löst ihn wieder ab und geht in die Küche, wo er sich die Taschenlampe vom Kühlschrank angelt. Hunger hat er auch, aber im Kühlschrank findet er nur alte Batterien, die er nichtsdestotrotz einsteckt. Auch die Coladose wandert ins Inventar. Wenn er nun durch die rechte Tür verschwindet, ist das der Auslöser für die nächste Filmsequenz.

Nun geht es darum, sich zu beeilen, und zwar bei allen drei. Möglichst schnell sollten sie aus Küche und Diele verschwunden sein. Bernhard verdrückt sich in den Raum rechts, Michael verwendet die alten Batterien für die Taschenlampe und marschiert nach rechts. Nächstes Ziel für Bernhard ist die Speisekammer. wo der Fruchsaft, das Glas und die Entwicklerflüssigkeit sein Eigentum werden.



Der Pool bietet ausreichend Wasser für das kleine Glas

Sorgfältig verschließt er beim Verlassen des Raumes die Tür der Speisekammer mit dem silbernen Schlüssel. Am Pool füllt er das Glas mit Wasser, dann geht er in das Zimmer links im ersten Stock und greift sich dort den Farblöser und die Wachsfrüchte.

Mit den Früchten macht er im zweiten Stock links dem grünen Tintenfisch eine Freude. Danach steigt er die Treppe hinauf und findet im ersten Raum eine Münze neben dem Bett. Wieder heißt es klettern, diesmal auf die Leiter, so daß er die Schallplatte einstecken kann, die neben der Anlage liegt.



Tentakel-Disco

Rechts glänzt ein goldener Schlüssel, der natürlich auch ins Inventar wandert. Tür Nummer vier verbirgt eine Maschine, die der Techniker Bernhard sofort ausprobieren muß, indem er sie einschaltet. Mit dem Schwamm, den er neben dem Spiegel findet, macht er sich unter Zuhilfenahme des Fleckentferners/Farblösers über den Farbfleck her.



Siehe da, eine Tür!

Die fleischfressende Pflanze wird mit Cola abgefüllt und gibt sich daraufhin geschlagen. Nun düst der fleißige Bernhard zur Haustür, wartet auf den Gong und eilt dann in den Raum zurück, wo er die Wachsfrüchte gefunden hatte. Hier hat er sich erst einmal eine Pause verdient.

Michael holt sich das Paket und die Briefmarken und hat damit seinen Teil schon wieder erledigt.

Nach der Filmsequenz ist Dave gefragt, der sich das Gebüsch neben den Stufen näher anschaut. Er zupft ein wenig an dem Grün und stellt fest, daß sich darunter eine Platte verbirgt, die sich öffnen läßt.



Die Klappe läßt sich erst nach einer Runde Krafttraining öffnen

Nun begibt er sich zur Pforte und zur grünen Pfütze, wo er mit Schwamm und Entwicklerflüssigkeit herumexperimentiert. Letzte Amtshandlung ist der Gang zum Ventil.

Bernhard macht sich auf den Weg zum Pool und stellt sich neben der Leiter auf, wo er auf das „Wasser marsch"-Kommando von Dave wartet. Danach gelangen der Schlüssel und das Radio in seine Reichweite. Wenn er sie geangelt hat, kann Dave das Wasser wieder abstellen und Michael die Entwicklerflüssigkeit weiterreichen, wofür er das Paket bekommt.

Michael marschiert durch die Diele in den ersten Stock, hört mit Hilfe des Recorders im rechten Zimmer die Kassette ab und schaltet gedankenverloren die Victrola ein und aus. Danach geht er ins Erdgeschoß, wo er den Raum ganz rechts aufsucht. Hier spielt Dave das Band ab, was dem Kronleuchter nicht gut bekommt, so daß es nun ganz einfach ist, den Schlüssel aus den Trümmern zu fischen. Dave stürmt mit dem gelben Schlüssel durch die Gartenpforte zum Auto und holt sich aus dem Kofferraum das Werkzeug.



Man beachte den Kofferraum und das Regal

Bernhard bekommt das Blitzlicht und gibt dafür den glänzenden Schlüssel her. Mit den Batterien aus dem Radio füttert der Technik-Freak den Blitzer, danach macht er sich daran, mit Hilfe des Werkzeugs aus dem Auto das Telefon in der Bibliothek zu reparieren. Dann stattet er der fleischfressenden Pflanze im



Kaminzimmer einen erneuten Besuch ab, sucht hier allerdings nur den Lichtschalter und betätigt ihn.

Dave hält sich an Michael und geht mit ihm zusammen ins Haus. Hier zieht Michael am rechten Wasserspeier, was den Geheimgang erneut öffnet. Dave wagt sich mutig hinein, sucht den Lichtschalter und verursacht im Sicherungskasten einen Kurzschluß.



Der Strom darf nicht zu lange ausgestellt werden, sonst...

Bernhard verwendet nun das Blitzlicht, um die Wand zu untersuchen, was eine Filmsequenz zur Folge hat. Danach gibt es für ihn wieder Anlaß, sein Werkzeug zu benutzen.

Dave schaltet die Alarmanlage wieder ein und geht ins Bad, wo er den Vorhang zur Seite zieht und die Brause aufdreht, was ihm Ednas Telefonnummer einbringt. Er notiert sie und marschiert in den Flur im ersten Stock.

Michael öffnet mit dem Schlüssel die rechte Tür, übergibt das Paket an Ed Edison und verschwindet wieder.



...gibt es eine atmomare Katastrophe

Bernhard trifft im Flur Dave. Hinter der linken Tür steckt er die Radioröhre in den Sockel, macht das Licht aus und schreibt sich die Nummer vom Poster ab. Dann macht er sich in Eds Raum über das Sparschwein her, schlachtet es und läßt sich für diese Missetat von Ed in den Keller einsperren.

Macht aber gar nichts, denn Dave ist ja da, der sich jetzt die Ersparnisse unter den Nagel reißt und sich mit dem Schlüssel aus dem Staub macht.



Michael interessiert sich indessen für die Botanik und findet im rechten Gebüsch einen Film. Mit Hilfe des Schwamms und der Entwicklerflüssigkeit entwickelt er ihn auch gleich im Zimmer neben der Säule im zweiten Stock - da die Fotos so gelungen sind, drückt er sie Ed in die Hand, der sich riesig darüber freut.

Es folgt eine weitere Filmsequenz, nach der Dave auf dem Flur Michael trifft und dann in den zweiten Raum links geht, wodurch er ebenfalls im Keller landet. Das verschafft Michael die Zeit, in Ednas Raum auf die Leiter zu steigen und sich über das Gemälde herzumachen, das sein Geheimnis preisgibt.

Zum Glück hat Dave den rostigen Schlüssel, der auch prompt die Kellertür öffnet. Er befreit Bernhard, der hinter der nächsten Tür steht und es gar nicht abwarten kann, zum Telefon in der Bibliothek zu gelangen.



Ednas Telefonnummer gibt's per Fernrohr

Dave klettert inzwischen an der Pflanze hoch, wirft die Münze in den Münzschlitz an der Wand und macht per Knopfdruck



Tresor mit kostbarem Inhalt

das Fernrohr startklar, das ihm Ausblick auf die Tresorkombination verschafft - jedenfalls wenn er Glück hat. Im anderen Fall ist nur die Dachrinne zu sehen, und dann heißt es geduldig sein und die Sache so lange



Der Highscore wird laufend aktualisiert



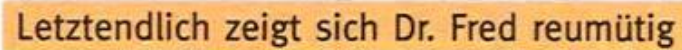
Es geht nicht ohne Schutzanzug

wiederholen, bis die begehrten Nummern auftauchen. Mit Hilfe der Kombination kann Michael jetzt den Umschlag aus dem Tresor holen. Bernhard erzählt indessen per Telefon Edna, was sich alles zu zugetragen hat. Michael macht sich nun auf in den Raum mit der Statue. Hinter der rechten Tür findet er einen Spielautomaten und wirft eine Münze ein, so daß er ein bißchen daddeln kann. Prompt kommt er in den Highscore, woraufhin er die Leertaste tippt, den Punktestand aufschreibt und wieder die Leertaste betätigt.



Classic




Letztendlich zeigt sich Dr. Fred reumütig



Schlafende Schnarcher soll man nicht wecken!

Dave begibt sich in das Zimmer mit dem Poster und schaltet den Empfänger ein, den er mit der Nummer vom Poster füttert. Nun schaut er kurz bei Edna vorbei, was ihn wieder mal im Keller landen läßt. Hier erweist sich der glänzende Schlüssel als sehr nützlich, und das sowohl beim oberen als auch beim unteren Schloß. Die Kombination aus dem Spielautomaten-Highscore wirkt wundersamerweise öffnend auf die äußere und die innere Tür. Von draußen sind nun Sirenen zu hören, was Dave als Zeichen nimmt, durch die erste Tür hindurchzugehen und dann abzuwarten.



An der letzten Tür kann er den Schlüssel aus Eds Sparschwein brauchen. Nun braucht er nur noch den Schalter zu betätigen, und schon ist der erste Teil der Saga um das Irrenhaus gelöst.

Zurück zu Maniac Mansion II:

Bernhard hat's geschafft, seine eigene Vergangenheit aufzudröseln, und muß sich nun wieder der gegenwärtigen Mission zuwenden. Er verläßt den Raum und betritt durch die gegenüberliegende Tür den Kontrollraum. Edna will allerdings mit aller Macht verhindern, daß er den Videorecorder einschaltet: Im darauffolgenden Gerangel bekommt der gute Bernhard einige Schrammen ab.

Etwas benommen, aber sonst ganz guter Dinge geht er die Treppe hinunter, wo er hinter der ersten Tür links den grünen Tintenfisch findet, der ziemlich fertig ist. Voller Angst berichtet das sympathische Tierchen von den finsteren Plänen seines lilafarbenen Kumpanen. Bernhard benutzt die Stereoanlage, wirft den Lautsprecher um und bewegt so den Scherzartikel in der Lobby.

Die Videokassette auf der Anlage steckt er im Vorbeigehen ein. Die Tür zum Zimmer nebenan ist mit einer Kette gesichert, aber mit einigen geschickten Verrenkungen kann sich Bernhard zumindest die Tinte angeln.

Nebenan schläft jemand den Schlaf des Gerechten, was Bernhard ein Dorn im Auge ist. Alle Weckversuche scheinen jedoch zum Scheitern verurteilt zu sein: Der Fernseher bringt gar nichts, die mit der Münze angeworfene Weckvorrichtung läßt den Schlafenden nicht mit der Wimper zucken. Auch die Gabel bringt nicht den gewünschten Erfolg. Wütend knallt Bernhard die Tür zu, was zwar auch nichts bringt, ihm aber zumindest den Schlüsselbund verschafft.

Im Gang öffnet er die Eismaschine und steckt den Hamster hinein, damit der in ein paar Jahrhunderten Laverne helfen kann. Vor der Tür trifft er einen Autoknacker, der gerne sein Brecheisen gegen den Schlüsselbund eintauschen möchte, den Bernhard bei sich trägt. Bernhard geht auf das Geschäft ein, benutzt das Brecheisen für den Kaugummi in der Lobby und „benutzt" denselben hinterher selbst.

Da ihm immer Kleingeld fehlt, greift er sich den Scherzartikel und geht ins Obergeschoß, wo er den Süßigkeiten-Automaten knackt, der ihm einige Silberlinge einbringt. Nun hat er wieder genügend Münzen, um erneut die Weckvorrichtung zu benutzen, was diesmal auch funktioniert, so daß er das Sweatshirt abstauben kann.



Damit es Ed nicht langweilig wird, kippt Bernhard die Tinte über dessen Briefmarkenalbum. Er steckt Album und Marke ein, überreicht sie dann allerdings wieder Ed. Im Erdgeschoß findet er neben der Küche einen Trockner, in das der Hausmann das Sweatshirt steckt. Nun noch einige Münzen eingeworfen, schon läuft die Sache. Aus dem Schrank holt er einen Trichter.

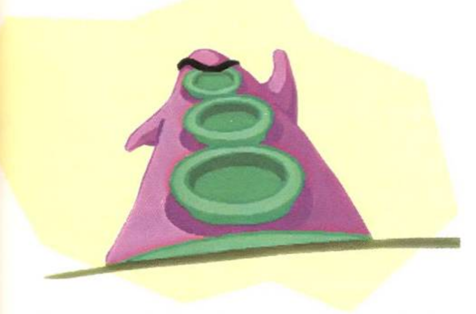
Nun noch Dr. Fred im Keller eine Tasse entkoffeinierten Kaffee serviert, und schon gibt der Gute nach und öffnet den Safe. Bernhard verschwindet daraufhin im Kontrollraum.



Rechts oder links – das ist hier die Frage!

Nun ist wieder einmal Hoagie am Zuge. Er tauscht bei den Bildhauern im 2. Stock den Linkshänder-Hammer gegen den Rechtshänder-Hammer aus, was für die Zukunft ungeahnte Folgen hat. Nun kann Bernhard nämlich wieder Edna aufsuchen und die Sache mit dem Videorecorder noch einmal probieren: Diesmal macht Edna nach einem wirklich ganz unabsichtlichen, leichten Stoß den Abgang, und Bernhard kann sich endlich sein Video reinziehen. Besonders die Stelle, an der Doc Fred den Tresor öffnet, interessiert ihn ungemein, so daß er sie sich noch einmal in Zeitlupe anschaut (EP). Danach nimmt er das Videoband wieder aus dem Recorder, öffnet den Safe und schnappt sich den Vertrag.

Nun eilt er durch den Kamin und das Fenster zum Doc, befreit ihn von den Fesseln (walk to fireplace, use window, pickup rope), legt das Seil um die Rolle, klettert durch den Kamin nach unten und befestigt das Seil an Mumie Ted. Danach steigt er noch einmal aufs Dach, zieht am Seil und vertauscht Ted und Fred.

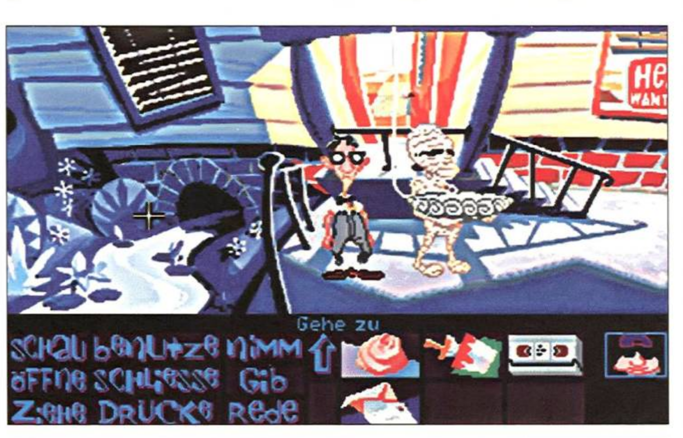


Nun ist wieder Hoagie gefragt: Er bekommt von Bernhard den Werbezettel, das Schulbuch und die Briefmarke durch die Vortex-Kammer. Mit Hilfe des Schulbuches erzählt Hoagie nun dem Pferd die Story vom Pferd, das prompt einschläft. Darauf hat Hoagie nur gewartet, denn nun kann er dem Tier seine dritten Zähne entwenden. Auf dem Dachboden tauscht er die Matratze von Neds Bett mit der aus dem Bett hinten, läßt sich dann genüßlich auf die, die die Quietschgeräusche von sich gibt, fallen und quietscht ein bißchen, um die Katze abzulenken. Der Plan gelingt, und er kann dem verwirrten Mäusefänger das Spielzeug wegnehmen. Danach greift er sich noch den Farbtopf und verschwindet dann durchs Fenster und den Kamin nach unten, wo er den Werbezettel in der Urne versteckt. Das verursacht eine tiefgreifende Veränderung in der Verfassung der Vereinigten Staaten, die ab sofort den Zusatz enthält, daß jeder Haushalt über einen Staubsauger verfügen muß. Nicht, daß Staubsauger nicht sowieso sehr wichtig wären, aber für Laverne, die sich noch immer in der Tentakel-Zukunft herumschlägt, sind sie geradezu lebenswichtig.

Aus dem Briefkasten fischt sich Hoagie eine Einladung, die zusammen mit der Farbe durch das Zeitklo zu Berhard wandert. Der wiederum kann die rote Farbe wunderbar gebrauchen, um die Mumie etwas lebensechter zu gestalten. Die neue Ähnlichkeit mit Doc Fred ist nützlich, um die beiden weiterhin auszutauschen (use Ted with Doc Fred).

Dem Doc wird nun das Seil um den Hals gelegt, an das sich Bernhard draußen hängt. Danach wird der Gute mit einer Tasse Kaffee wiederbelebt. Bernhard legt ihm den Vertrag vor und beschwatzt ihn so lange, bis er zur Unterschrift bereit ist. Kaum ist die Tinte trocken, als Bernhard das Dokument auch schon an Hoagie schickt, der es frankiert und erneut der Post übergibt. Ab sofort ist der Doktor dadurch in der Gegenwart ziemlich reich.

Die Einladung überreicht Bernhard dem Erfinder hinter der zweiten Tür im ersten Stock. Als Gegenleistung läßt er die Pistolen-Imitation mitgehen. Außerdem schaltet er den Fernseher ein, denn schließlich fehlt ihm immer noch ein Diamant. Ganz, wie es der Zufall will, sind Diamanten im „Couch Potato Shopping Channel" gerade im Angebot. Da der Doc ja nun reich ist und die ganze Kohle auf dem Nummernkonto in der Schweiz lagert, ist es für Bernhard kein Problem, den Viertausendkaräter mal eben zu bestellen. Nach dieser Leistung trifft er draußen den Scherzartikel-Verkäufer, dem er die Pistole anbietet, wenn er das Feuerzeug bekommt. Der Trick haut ihn diesmal allerdings nicht mehr aus den Schuhen.



Er ist ja schon tot



George, altes Haus...

Nun ist es wieder Zeit, eine Zeitladung für Hoagie fertigzumachen: Die Havanna, die Farbe, das Klapper-Gebiß und das Feuerzeug treten die Reise in die Vergangenheit an. Für die Havanna hat Hoagie sofort Verwendung: Er schenkt sie George Washington. Das scheint dem noch nicht zu reichen, so daß sich Hoagie auch noch schweren Herzens von dem Klapper-Gebiß trennt. Über dieses Spielzeug freut sich Washington so sehr, daß er wild zu klappern anfängt, was Jefferson veranlaßt, ein Feuerchen zu machen, weil er denkt, der Arme friere. Mit der Decke verschließt Hoagie den Kamin (pick up blanket, walk to stairs, use blanket on chimney) und geht dann im ersten Stock durch die erste Tür rechts, wo er die Weinflasche mitgehen läßt. Hinter der dritten Tür bringt er Unordnung in die Laken, zieht an der Kordel und geht wieder hinaus. Draußen stolpert er über die Seife und steckt sie ein, aus dem Wohnzimmer nimmt er die goldene Schreibfeder mit. Nun muß er kurz verschwinden, um nicht Washington in die Arme zu laufen, läßt sich aber bald darauf wieder blicken, um Jefferson feierlich die Weinflasche zu überreichen. In einem Zinntopf überdauert der Wein in der Zeitkapsel die Zeit und hilft als Essig Laverne aus der Patsche, die ihm mit einem Dosenöffner zu Leibe rückt.


Miss Beautiful

In munterer Plauderei mit Washington vernimmt Hoagie die Kunde, daß lediglich Kirschbäume edel genug sind, um vom Präsidenten gefällt zu werden. Also streicht er den Kumquat-Baum rot an und nimmt dann das Gespräch mit Washington wieder auf. Der kann sich nach kurzer Zeit nicht mehr halten und fällt den verkleideten Baum, was Laverne in der

Classic



Zukunft ungeheuer freut. Nun kommt sie endlich auch mal zum Zuge und beeindruckt zuerst den Wachtposten mit ihrer schauspielerischen Fähigkeit, mit der sie lebensecht Übelkeit darstellt. Tatsächlich läßt der sie frei, so daß sie in Docs Zimmer schleichen und dort das Tintenfisch-Diagramm einstecken kann. Nun kann sie durch die Hintertür fliehen und holt sich am Schalter rechts Infos über den Schönheits-Wettbewerb. Infolge einer hausfraulichen Anwandlung holt sie im Nebenraum der Küche das Sweatshirt aus dem Trockner und kehrt dann freiwillig in ihren Kerker zurück. Kurz darauf verklickert sie dem Wächter, mal dringend auf die Toilette zu müssen, und kommt so in den Genuß der von Bernhard auf die Zeitreise geschickten Gegenstände: die Kurbel, den Scherzartikel und das Tipp-Ex. Von Hoagie erhält sie außerdem die Spaghetti, das Pferdegebiß und den Dosenöffner. Als Gegenleistung verschickt sie an Hoagie das Diagramm, das dieser wiederum dazu verwendet, es gegen das Muster der Näherin im ersten Stock auszutauschen.



Nun holt sich Laverne die Fahne vom Dach (talk to tentacle guard, walk to fireplace, use crank with crank box, use crank) und bastelt sich daraus die perfekte Tentakel-Verkleidung. Der blaue Wachtposten ist davon so beeindruckt, daß er ihr sogar eine Karte für den Schönheitswettbewerb schenkt. Nun rückt sie der Zeitkapsel im ersten Stock mit dem Dosenöffner zu Leibe und schickt Hoagie seinen Essig zurück.

Dann erinnert sie sich an den armen Hamster, der in der Eismaschine gar schrecklich friert. Mit Hilfe der Rollerskates und des Verlängerungskabels bringt sie die Mumie in Fahrt und hängt ihr unten das Namensschild an.

Harold stellt sie mit dem Scherzartikel ruhig und kann sich dann in aller Ruhe daran machen, der Mumie mit Hilfe der Spaghetti eine Perücke zu basteln. Von Bernhard bekommt sie noch die Gabel, mit der sie der ganzen Sache so richtig den letzten Schliff geben kann.

Bernhard bekommt durch das Zeitklo das Skalpell, mit dem er Bozo ruhigstellt. Danach kann er sich dessen Lachsack greifen, der für die weitere Verkleidung der Mumie nützlich ist. Jetzt fehlt nur noch das Pferdegebiß, und schon heimst Laverne mit der Mumie den ersten Preis im Schönheitswettbewerb ein.



Ein Stinktiiiiiier ...

Mit dem Wachtposten steht sie ja nun sowieso schon auf recht gutem Fuße, aber zur Krönung schenkt sie ihm noch den Essensgutschein. Um die Edisons zum Ausziehen zu bewegen, fängt Laverne am Zaun die Katze ein, indem sie das Tipp-Ex mit dem Zaun benutzt und die Mäusefängerin mit Hoagies Katzenspielzeug anlockt. Mit der Katze marschiert sie in den Keller und läßt sie dort wieder frei, was für eine hübsche Panik sorgt.

Der arme Hamster ist immer noch ziemlich durchgefroren, so daß ihn Laverne kurzerhand in die Mikrowelle steckt, um ihn wieder etwas aufzuwärmen. Und damit er nie wieder so frieren muß, bekommt er das Sweatshirt übergezogen, daß durch die langen Jahre im Trockner nun genau die richtige Größe hat. Der kluge Nager hilft ihr nun dabei, die Standuhr zu öffnen und ins Geheimlabor zu gelangen. Sie steckt das Verlängerungskabel ein, wirft das andere Ende aus dem Fenster und versucht, den Hamster zu überreden, den Generator anzutreiben. Der jedoch sträubt sich, so daß sie ihn aus dem Mauseloch saugen muß (dank der Verfassung hat ja nun jeder Haushalt einen Staubsauger!). Jetzt ist er selber etwas angestaubt, Laverne entstaubt ihn also und versucht die ganze Sache noch einmal.



Technisches K.o.

Das Zeitklo kann nun draußen ans Stromnetz angeschlossen werden (use extension cord with plug), aber es fehlt die Batterie - ganz eindeutig Hoagies Aufgabe. Dazu erhält er von Bernhard das „Help wanted"-Schild, mit dessen Hilfe er sich im Keller als Laborassistent ausweisen kann. Dort holt er sich allerdings nur den Kittel, bevor er wieder verschwindet. Nun fehlt noch ein Gewitter, also beginnt er, die Kutsche mit Bürste und Seifenwasser zu waschen - es ist ja schließlich immer so, daß es zu regnen anfängt, wenn man gerade seinen Wagen gewaschen hat, oder? Das Unwetter treibt Ben nach Hause, also kann er, sobald er an seinem Zeichentisch im dritten Zimmer im ersten Stock angekommen ist, den Laborkittel bekommen. Das veranlaßt ihn, den Drachen steigen zu lassen, an dem Hoagie flugs die Batterie befestigt. Dank Blitz und Donner werden die Akkus aufgeladen, und Hoagie kann sich zum Zeitklo begeben und den Stecker endlich reinstecken.


Alternative Ernergien für leere Akkus

Welch ein Glück, es funktioniert! Die drei Helden können sich fröhlich in die Arme fallen. Nun heißt es nur noch, noch einmal zu dritt in die Vergangenheit zu reisen, um die Sludge-O-Matic abzuschalten. Das führt natürlich zum Showdown mit dem lilafarbenen Tintenfisch. Zunächst können sich die drei in das Zimmer mit dem Schläfer flüchten, danach ins Nebenzimmer, wo sie auf Minigröße zusammenschrumpfen. Das ermöglicht es ihnen, ins Mauseloch zu kriechen und danach die Bowlingkugel in den Keller zu bringen, mit deren Hilfe sie schließlich den Tintenfisch-Haufen aufmischen können. Eines der mutierten Monster ist allerdings noch übrig, und es gibt wieder Anlaß, auf Däumlinggröße zu schrumpfen. Der Abspann verrät, wie die ganze Sache ausgeht ...



Ende gut - alles gut!

Classic Loom





Die Geschichte beginnt damit, daß Bobbin auf einem Felsen hockt und Löcher in die Luft starrt. Seine Ruhe wird jedoch bald gestört, denn es erscheint eine Nymphe, die ihn darum bittet, sie zu begleiten. Da kann der gute Bobbin nicht widerstehen – bevor er dem Wunsch jedoch nachkommt, schüttelt er das letzte Blatt, das der Herbstwind übriggelassen hat, vom Baum.



Wenn der Herbst kommt ...

Die Nymphe führt ihn in die große Hütte, wo er die Wandteppiche genau betrachtet. Die teuren Stücke stellen die Bedeutung und Aufgabe der Weber ganau dar – durch Anklicken der einzelnen Stellen bekommt Bobbin alle Informationen, die er braucht. Er erfährt so, daß es die Weber sind, die die Geschichte der Menschheit gestalten, und daß es seit einiger Zeit ganz gewaltige Probleme gibt.



Während Bobbin noch ganz in seine Gedanken versunken ist, taucht plötzlich ein Schwan auf, und dem Helden schwant nichts Gutes: Tatsächlich verwandelt das mißgünstige Tier alle Weber ebenfalls in langhalsige Wassertiere.



Hatchel vorm Standesgericht

Bobbin bleibt dieses Schicksal allerdings erspart, was auch gut so ist, denn einer muß die Weber ja wieder aus ihrer mißlichen Lage befreien. Er nutzt die gute Gelegenheit jedenfalls, um den Zauberstab des Meisterwebers zu stibitzen – was sollte auch ein Schwan damit anfangen können?

Drei Noten kann der gute Bobbin schon, und genau diese benutzt er jetzt mit dem Ei, das unschuldig am Boden liegt. Der Erfolg ist gigantisch: Die Eierschale springt auf, und es kommt Hatchel zum Vorschein, die Bobbin erst einmal verklickert, was er nun zu tun hat.



Hi, Hatch!

Was ein richtiger Magier sein will, der muß jede Menge Zaubersprüche kennen – somit ist das Sammeln derselben von nun an seine wichtigste Aufgabe. Daß sich mit den Sprüchen auch richtig praktische Sachen anfangen lassen, muß dabei ja nicht stören: Deswegen marschiert Bobbin zuerst in den Raum mit dem großen Kessel und verinnerlicht sich die Technik des Stoff-Färbens. Mit der Flasche geht das Ein- und Ausgießen übrigens einfacher.



Jetzt kann Bobbin färben, entfärben, bunt färben und gar nicht färben

Nächstes Ziel ist der Friedhof. An so einem Ort lassen sich allerlei interessante Dinge anstellen: Schwarze Messen abhalten, Skelette ausgraben ... aber nein, Bobbin entscheidet sich für eine vergleichsweise unspektakuläre Handlung: Er klopft statt dessen zweimal auf den Busch, besser gesagt, er rüttelt daran, denn damit vertreibt er das Kaninchen aus dem Strauchwerk. Leider nimmt die Geschichte für das Karnickel keinen guten Ausgang, es wird nämlich ein paar Sekunden später vom Raben gefressen – aber so ist das nun mal im Leben! Bobbin jedenfalls kann jetzt in aller Ruhe die geheimnisvollen Zeichen auf dem Grabstein entziffern, die sozusagen seine Fahrkarte für die Abreise von der Insel sind.



Ein ruhiges Plätzchen

Classic

Die Löcher in den Bäumen verraten dem Helden das Geheimnis des Lichtzaubers. Und um einmal Gelerntes nicht gleich wieder zu vergessen, empfiehlt sich die sofortige praktische Anwendung: Hier zum Beispiel ist die dunkle Hütte wie geschaffen, den Lichtzauber auszuprobieren. Wo Licht ist, ist auch Schatten, der interessiert den Helden aber im Moment nicht: Viel faszinierender findet er das Spinnrad, und nach zweimaligem Versuch hat er gelernt, wie man aus Stroh Gold spinnt. Für diese Leistung erhält er eine Note - nicht etwa „gut" oder „befriedigend", sondern „F".



Wenn das doch so einfach wäre!

Nun ist die Zeit gekommen, um Abschied zu nehmen und die Erkenntnisse aus der Friedhofs-Inschrift auszuprobieren: Bobbin macht sich auf dem Weg zu seinem Felsen und kitzelt mit der Melodie für „Öffnen" ein wenig die Wolken. Nun kann er über den Baumstamm den Pier erreichen, wo allerdings keine schmucke Segelyacht auf ihn wartet, sondern lediglich ein simples Holzstück. Das tut aber ebenso gute Dienste, also steigt Bobbin auf und sticht in See. Wenn er es zweimal anklickt, verrät das Holz ihm sogar die Windhosen-Melodie - der so entfachte Sturm läßt sich übrigens durch Rückwärtsspielen derselben Melodie wieder legen. Da er das gleich ausprobiert, erhält er nach erfolgter Landung wiederum eine gute Note, diesmal mit dem Tonwert „G".


Einmal rückwärts spielen, und die Windhose löst sich auf

Die gläserne Stadt läßt Bobbin zunächst einmal links liegen, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Er umrundet sie in einem Bogen nach rechts. Dabei trifft er nämlich auf die Schäfer, die ihm das Geheimnis des Sich-unsichtbar-Machens verraten.

Nun erst kann Bobbin die Stadt betreten. Da er unbedingt mit dem Bischof sprechen möchte, klickt er die rechte Turmspitze an. Wenn er dann noch im Hauptgebäude die Glocke läuten läßt, steht einem Gespräch mit dem kirchlichen Würdenträger nichts mehr im Wege. Dabei stellt sich heraus, daß der Bischof sogar noch eine Mission im Ärmel hat, die der gute Bobbin erfüllen soll. Na ja, er hat ja sonst nichts zu tun ... Um sich die Arbeit zu erleichtern, klickt er zunächst dreimal hintereinander die Kristallkugel an, das bringt ihm nämlich den Zauberspruch des Erschreckens ein. Wenn er nun noch zweimal auf die Sichel klickt, bekommt er auch noch das Wissen um die Kunst des Schärfens dazu.

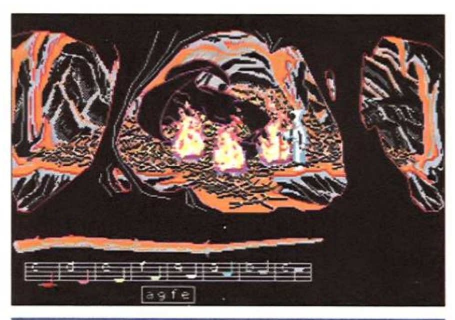

Es lohnt sich immer, dreimal in die Glaskugel zu schauen

Mit seinem neuerworbenen Wissen muß der Held jetzt natürlich gleich angeben - dazu bieten sich die Schäfer an, denen er mit dem „Erschrecken"-Spruch einen Drachen beschert. Die sind darüber so erschrocken, daß sie ihm einen Besuch bei der Gildemeisterin versprechen. Von der wiederum kann er lernen, wie man es anstellt, kranke Tiere zu heilen. Allerdings fehlt ihm zu dem Spruch die passende Note, aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Die Gildemeisterin verrät Bobbin jedenfalls, daß der gute Bischof eigentlich ein Bösewicht ist und seine ganz eigenen, ziemlich finsteren Pläne verfolgt. Bobbin läßt sich davon nicht sonderlich beeindrucken, er holt sich zunächst einmal bei dem Zaun, innerhalb dessen die Schafe eingepfercht sind, das Geheimnis des Schlaf- und Weckspruchs. Um die Schafe vor dem von ihm selbst geweckten Drachen zu schützen, benutzt er den Färben- Spruch und gibt ihnen die schöne Farbe Grün. Nun sehen sie aus wie Büsche und sind für den Drachen, der


Klarer Fall von Irrtum

von vegetarischer Lebensweise noch nie etwas gehört hat, völlig uninteressant. Etwas von der grünen Farbe hätte er allerdings für sich selbst aufsparen sollen, denn in Ermangelung anderer Opfer verschleppt das feuerspeiende Ungeheuer nun Bobbin selbst in seine Höhle. Einziger Ausweg aus dieser mißlichen Lage ist der „Schock"-Zauber, den der Held prompt auch anwendet. Für den Drachen ist das ein harter Schlag, denn schließlich tragen Drachen so viele unverarbeitete Ängste mit sich herum! Der Nachwuchs-Psychiater zeigt sich davon allerdings unbeeindruckt, verwandelt seelenruhig das Gold des Drachen - immerhin dessen ganzer Stolz - zu Stroh und wendet dann den Einschlafen-Zauber an, um das Untier müde zu machen.



Wer schläft, sollte vorher das Feuer ausmachen

Nun kann er ungehindert das Labyrinth in der Höhe erkunden, und da das im Dunkeln so schlecht funktioniert, macht er sich mit dem Lichtzauber eine gemütliche Stimmung. Am Teich findet er eine Kristallkugel, die ihm nach einmaligem Anklicken einen Blick in die Zukunft gewährt. Außerdem ist hier der Zauberspruch zu erfahren, der es ermöglicht, die Identität zu wechseln. Die schiefe Brücke ist zwar womöglich in dieser Form modern, aber nicht besonders praktisch: Mit dem Sturm-Zauber wird sie wieder schön gerade.


In der Kristallkugel steckt wieder ein Spruch

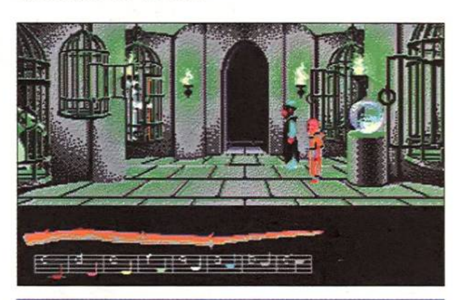
Schlafen bei der Arbeit - na, wo gibt's denn sowas? Bobbin jedenfalls nimmt das nicht auf die leichte Schulter, deswegen weckt er den träumenden

Jungen und schlüpft in seine Identität. Das hat den angenehmen Nebeneffekt, daß er jetzt ohne Probleme in die Schmiede-Gilde kommt. Dann allerdings fangen die Schwierigkeiten an: Schon sitzt Bobbin hinter Gittern und kann gerade noch erkennen, wie sein geliebter und ja auch so wichtiger Zauberstaub ein Raub der Flammen wird. Aber: Glücklich ist, wer vergißt, was ja nicht zu ändern ist ... Getreu diesem Motto gönnt sich Bobbin nach all den anstrengenden Aufgaben erst einmal eine Mütze Schlaf. Dazu legt er sich gemütlich ins Stroh, das er zweimal anklickt. Um den Zauberstab kümmert sich Hatchel, die ihn aus dem Feuer birgt und Bobbin zurückbringt.



Gute alte Hatchel!

Da sieht die Sache doch gleich schon ganz anders aus! Kaum ist Bobbin wieder im Besitz seines kostbaren Zauberstabs, als er auch schon an Flucht denken kann, denn schließlich kennt er den „Öffnen"-Spruch. Nächster Zielort ist wieder einmal der Bischof. Leider gelingt die Flucht nicht ganz unbemerkt: Der Schmied stürmt wutentbrannt hinter dem Flüchtling her und schwingt dabei auf furchterregende Weise sein Schwert. Kein Problem allerdings für einen Zauberlehrling, denn hier hilft auf bewährte Weise der „Entschärfen"-Spruch. Ein stumpfes Schwert ist jedenfalls keine gefährliche Waffe mehr, so daß Bobbin vor dem Zorn des Schmieds sicher ist – weniger schön ist natürlich, daß der Bischof allergisch gegen Magie ist und den Nachwuchs-Zauberer gleichfalls in den Kerker steckt.



Fest verschlossen, hinter Gittern..

Auf bewährte Weise verwendet Bobbin ein zweites Mal den „Öffnen"-Spruch, aber wieder will es nichts rechtes werden: Diesmal greift sich der Bischof den wertvollen Zauberstab und läßt aus den Grüften eine Zombie-Armee auferstehen. Als ob das nicht schon genug wäre, ruft er dann auch noch das Chaos höchstpersönlich auf den Plan. Leider hat dieses überhaupt keinen Respekt vor Kirchenmännern und vergreift sich kurzerhand an seinem eigenen Meister. Daraufhin kann Bobbin seinen Zauberstab zurückerobern und sich beeilen, in das Käfig-Zimmer zu kommen, wo ihn der Monster-Expreß in die Totenunterwelt bringt. Hier betätigt er sich als Wunderheiler und läßt den Schäfer und den Schmiedejungen wiederauferstehen. Als ordentlicher Held macht er danach das jeweilige Loch wieder sorgfältig zu. Erst dann bekommt er auch wieder eine gute Note, diesmal ein „B".



Und wer denkt an das Rentensystem?

Aber ach, noch immer richtet das Chaos Chaos an, und das nicht zu knapp. Den Schwänen schwant es schon: Es will die Weltherrschaft an sich reißen. Da ist Bobbins Tatkraft gefragt: Er klettert durch ein Loch zwischen den Dimensionen und gelangt wieder an den Punkt, an dem seine ganze Reise begonnen hat.

Gerade rechtzeitig kommt er noch dazu, wie es der lieben Hatchel an den Kragen oder besser gesagt an die Stimmbänder geht. Mit Hinterlist und Zauberspruch nimmt Chaos ihr die Stimme. Wie gut,





Heimwärts



Showdown

daß Bobbin immer so scharf beobachtet: Flugs spielt er die Melodie rückwärts und macht den bösen Spruch damit gegenstandslos. Aber Chaos kann noch mehr: Hatchel hat plötzlich große Ähnlichkeit mit einem Wienerwald-Hähnchen. Wieder kann Bobbin sie retten, indem er den Rückwärts-Trick anwendet. Diesmal beteiligt sich auch Hatchel an ihrer Rettung: Sie läßt den Zerstörungsspruch los, und Bobbin führt ihn auf der Stelle aus. Sobald die letzte Note auf der Bildfläche erscheint, klickt sich Bobbin selbst an, was ihm zu einer ganz unerwarteten höheren Transzendenz verhilft.



Ente gut, alles gut!

CLASSIC
Zak McKracken

Tja, als Reporter kann man allerhand erleben – vor allem, wenn man die Geschichte seines Lebens schreiben will, die in diesem Fall die außerirdischen Mindbenders zum Gegenstand hat. Bevor Zak McKracken jedoch losrast, um sich an seine Recherchen zu machen, warten noch einige häusliche Aufgaben auf ihn ...

Zunächst klingelt der rasende Reporter dreimal beim Bäcker, packt säuberlich das Brot in seine Tasche, das dieser ihm daraufhin überreicht hat, trägt es nach Hause und verarbeitet es in seiner Küche mit der Brotschneidemaschine zu Krumen. Sushi, der Goldfisch, kann während Zaks Abwesenheit natürlich nicht auf dem Trockenen schwimmen und wird sorgfältig in die Spüle gesetzt, denn das Goldfischglas braucht Zak selber.

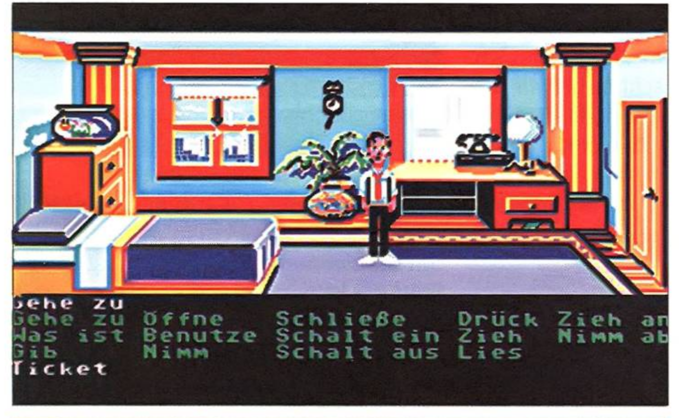
Im Schlafzimmer findet der vielbeschäftigte Schreiberling einen Fetzen Paketpapier, auf den er mit dem Bleistift seine „Traumkarte" aufzeichnet. Dann ist da noch die Bewerbung aus dem Telefonladen, die er in seinen eigenen Briefkasten steckt, und die Bestellung für die King-Fanclub-Karte, die er aufgibt. Nach all diesen Reisevorbereitungen ist er endlich bereit, sich auf den Weg zu machen. Kurz bevor er abfliegt, kauft er sich noch das Sekten-Buch, schließlich will man immer über alles informiert sein.

Da Langstreckenflüge immer so langweilig sind, denkt sich Zak eine besondere Form der Unterhaltung aus: Er verstopft in der Toilette das Waschbecken mit Toilettenpapier und dreht den Wasserhahn auf. Die daraus resultierende Überschwemmung lenkt die Stewardeß lange genug ab, um Zak die Möglichkeit zu geben, sich unbemerkt in die Bordküche zu schleichen. Hier legt er das Ei in die Mikrowelle und schaltet auf volle Pulle, was zu einem überraschenden physikalischen Experiment führt. Jetzt heißt es nur noch, unter dem Sitzkissen das Feuerzeug ausfindig zu machen und aus der Gepäckablage den Sauerstofftank zu fischen.



Von diesem Sektenanhänger kann der Reporter ein Buch kaufen

Danach hat er Zeit, den Rest des Flugs zu genießen. In Seattle jedoch warten weitere große Aufgaben auf den Investigations-Journalisten: Zunächst bedroht ihn ein Eichhörnchen mit zwei Köpfen, das erst Ruhe gibt, wenn er ihm die Erdnüsse überläßt. Dann wird auch noch körperliche Arbeit erforderlich: Dazu ist der Ast recht nützlich, mit dem sich Zak bis zu einer Höhle durchbuddelt. Leider ist es dort kalt und dunkel, also macht er mit dem Feuerzeug ein Feuer (was auch sonst?) und verschönert seine Zeichnung mit dem Buntstift. Kunst kann manchmal durchschlagende Folgen haben: In diesem Fall sorgt sie dafür, daß sich die Geheimtür öffnet und Zak den Zugang zu dem blauen Kristall verschafft.



Hier beginnt alles: Zak in seinem Appartement



Dieser Bus bringt ihn zum Flughafen



Nun noch schnell die Stewardeß rufen, und Zak kann sich in Ruhe umsehen

Mit diesem wunderschönen Stück kann er nun in San Francisco glänzend glänzen und macht bei der Gesellschaft für Archäologie sogar noch die Bekanntschaft der reizenden Annie.

An dieser Stelle kommen nun auch die beiden Studentinnen auf dem Mars ins Spiel. Zak allerdings macht sich auf den Weg nach Miami, wo er dem Stadtstreicher das Buch vorlegt. Voller Freude über die unerwartete Gabe schenkt dieser ihm seinen Whisky, den Zak eilig nach Katmandu transportiert.

Dort kann ihm ein Guru weitere wichtige Informationen über den blauen Kristall geben. Nun ist der Fahnenmast Zaks Begehr, und da der auf dem Geländer der Polizei steht, ist ein kleines Ablenkungsmanöver nötig, um an ihn heranzukommen: Zak zündet kurzerhand das Heu an, was tatsächlich zum gewünschten Erfolg führt. Den Golfschläger schenkt er - ganz großzügig heute - dem Weisen in Kinshasa, der vor lauter Freude einen Tanz inszeniert. Nun heißt es aufgepaßt: Die Kniebeugen der Tänzer haben immense Wichtigkeit, denn sie zeigen an, in welcher Reihenfolge die Knöpfe an der Tür zum Mars-Gesicht gedrückt werden müssen.

Inzwischen haben Leslie und Melissa ebenfalls ganze Arbeit geleistet: Sie haben die Sicherung aus dem Raumbus montiert und vom Monolithen eine Münze gestohlen, mit der sich die Tür zur Herberge prima aufschrauben ließ. Dafür gab es dann auch eine ganze Reihe nützlicher Utensilien abzustauben.

Dank Zak haben sie ja nun den Kniebeugen-Code für die Tür zum Marsgesicht erfahren und schaffen es nun mit Leichtigkeit, in den großen Saal zu gelangen. Hinter der Tür links erwartet sie zunächst einmal ein Irrgarten, in dem sie eine mystische Wandmalerei und die Klimaanlage aufspüren sollen. Damit sie an ihr Ziel gelangen, empfiehlt es sich, einen Plan des Labyrinths mitzuzeichnen.



Geschafft: Die Höhle ist hell

Die mittlere Tür öffnen die beiden schlauen Mädels, indem sie an einer anderen Tür den Code mit Hilfe des Recorders aufnehmen und ihn an der bewußten mittleren wieder ablaufen lassen. Hinter der Tür rechts stellt sich noch ein Kraftfeld in den Weg, das sich aber mit Hilfe der Ankh überwinden läßt. Schon gehört der goldene Schlüssel den beiden Uni-Schönen.

Währenddessen ruht sich Zak auf den Bermudas aus. Auf dem Flug beamt er sich dann in Begleitung seines fliegenden Untersatzes zum Raumschiff. Wie es sich für einen Urlauber gehört, trägt er Hut und Brille, so daß der King ihn nicht erkennt und er ihm mühelos die Fan-Karte aufdrücken kann. Auf dem Lötkolben steht zum Glück auch schon die Glücksnummer für den nächsten Tag. Jetzt muß er sich nur noch den Piloten-Code angeln, dann kann er sich wieder mit Hilfe des Seils den Tiefen des Ozeans nähern.



Dieser Bus bringt ihn zum Flughafen

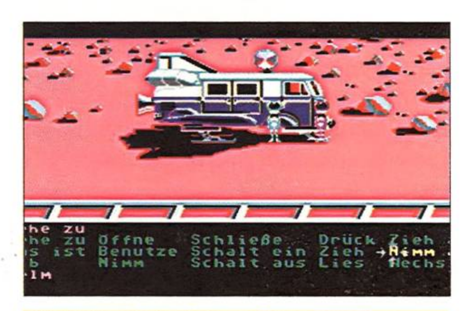


Dies ist der erste Kristall, den man erhält



Zak trifft auf Annie

Retter in Seenot sind ja oft die Delphine, und so benutzt Zak die Tröte, um ein solches possierliches Tierchen herbeizuholen. Nun kann er den blauen Kristall dazu verwenden, die Seele wandern zu lassen. Hinter den Wasserpflanzen entdeckt er etwas Glänzendes, das er in seine Taschen packt. Dann aber nichts wie ab nach San Francisco, wo das Glückslos schon darauf wartet, gekauft zu werden.



Die beiden Studentinnen auf dem Mars: „Pathfinder" ist ein Witz dagegen...

Von seinem Schlafzimmer aus betritt er nun die Geheimkammer, wo er seine Sachen wiederbekommt. Dann geht es auf nach Lima, wo er endlich die Brotkrumen, die er schon die ganze Zeit mit sich herumschleppt, einsetzen kann: Der wichtige Verwendungszweck besteht darin, den



Der Guru lehrt Zak, mit dem Kristall umzugehen



Hier wohnt der Schamane



An dieser Stelle in Lima kann Zak den Vogel anlocken

Vogel damit anzulocken. Wieder benutzt er - mittlerweile schon richtig süchtig danach - den blauen Kristall: Diesmal verleiht der edle Stein ihm Flügel. Dank des Albatrosses bekommt Zak die Schriftrolle, die sich in der Schnitzerei versteckt hält.

Diese Schleuse führt die beiden Mädels in die Mars-Herberge

Reisen bildet, also fährt Zak weiter nach Mexiko. Hier stolpert der fleißige Schreiberling im Irrgarten über die Scherbe, die dem Kristall noch zur Vollendung fehlt. Er bekommt sie, wenn er in dem großen Saal mit dem Marsgesicht die Malerei kopiert.

Gerade noch in Mexiko, jetzt schon in London: Hier trifft er Annie wieder, die den Wächter aus dem Weg schafft, indem sie ihn unter den Tisch trinkt. Zak drapiert inzwischen auf dem Altar den Fahnenmast und die Kristallscherben. Damit Annie auf dem laufenden ist, liest sie die Schriftrolle, alles andere besorgt der Blitz, der nun einschlägt.



Die große Halle des Mars-Gesichts

Zusammen reisen Zak und Annie nun nach Kairo, wo sie sich an der altehrwürdigen Sphinx zu schaffen machen: Anhand der Zeichnung aus dem Mars-Irrgarten wird eine kleine Schönheitsoperation an deren Bein vorgenommen. Als Anhaltspunkte sind die Symbole „Sonne und Figur“ ideal, die über den Türen eingemeißelt sind. Nach gründlicher Suche finden sie schließlich ein Kartenstück, das wie durch Zauberhand wunderbar zu Zaks Karte paßt.



In diesen Tempeln in Mexiko verbirgt sich ein großes Labyrinth

Nun ist wieder ein Abstecher zum Weisen gefragt, der Zak diesmal erklärt, wie er den gelben Kristall zu benutzen hat. Zak stellt sich auf die Plattform und nimmt den kürzesten Weg nach Südamerika, wo er noch eben den Leuchter einsteckt, bevor er endgültig den Mars aufsucht.

Mit Hilfe der Karte aus der Sphinx findet er schließlich auf dem roten Planeten auch die Studentinnen. Dann folgt eine Lektion aus der Reihe: „Wir basteln uns.... heute: einen Raumanzug“. Dafür nehme man das abgedichtete Goldfischglas, den Taucheranzug und den Sauerstofftank - fertig ist das schicke Modell! Mit Hilfe des Besen-Ersatzes putzt Zak nun die Solarzellen der Bahn und macht sich zusammen mit den Mädels auf den Weg zur Pyramide, die er lässig mit dem Haarnadel-Schild aufbricht. Nun noch ein leichter Druck auf die Füße des Sarkophags, der daraufhin das Geheimnis der Geheimtür preisgibt. Das bringt zumindest schon einmal den weißen Kristall ein.



Annie am Altar in Stonehenge

Jetzt ist Teamwork gefragt: Eine der Ladies hat die Aufgabe, die Füße des Sarkophags zu drücken, die andere macht sich mit dem goldenen Schlüssel am Kasten zu schaffen. Zak unternimmt in der Zwischenzeit mit Hilfe des Kristalls eine Blitzreise nach Kairo, wo er Annie abholt und dann zusammen mit ihr an der Pyramide gemächlich das Puzzle des skalorischen Instruments löst. Wenn die beiden danach in trauter Zweisamkeit den Kippschalter betätigen, läßt sich das Happy-End nicht mehr aufhalten....



Die Sphinx in Ägypten

CHEATS, CODES UND TRICKS

Betrayal at Antara (engl.)

Zu Sierras neuem Rollenspiel gibt es bereits ein paar Tricks, die nicht nur bei einer programmbedingten Zwangslage, sondern auch bei allgemeiner Unzufriedenheit mit der Leistungsfähigkeit der Helden weiterhelfen.
Bleibt die Gruppe zum Beispiel aufgrund eines Bugs auf dem Dach eines Hauses oder eines Berges stecken, hilft nur ein Teleport an den Anfang des Kapitels. Dazu drückt man CTRL & SHIFT & Z und gibt anschließend ASK A GLASS OF WATER in die Dialogbox ein. Sind die Probleme anderer Natur, helfen die folgenden Eingaben weiter:

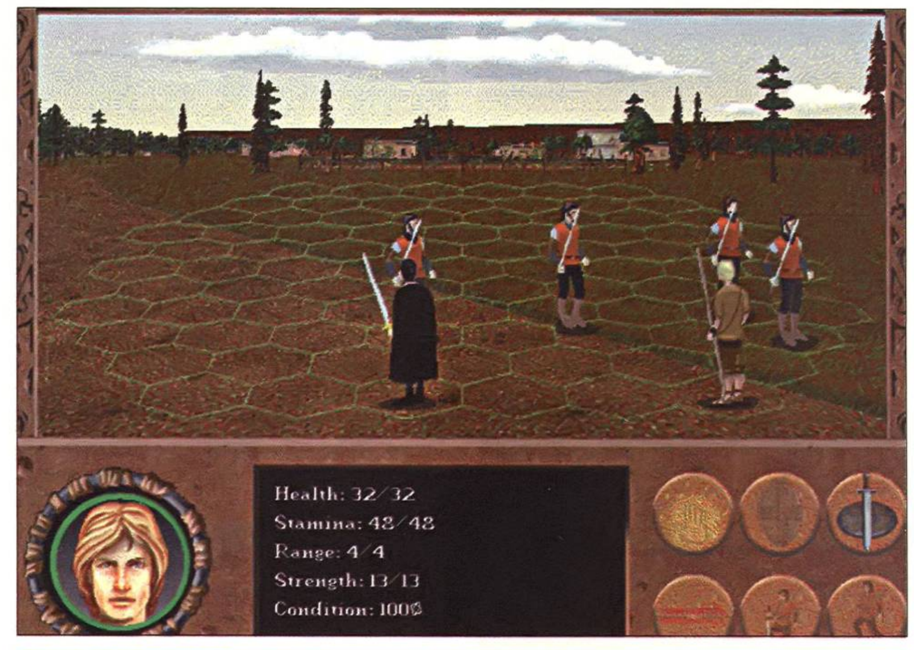
SOME CALL ME TIM
Tötet im Kampfmodus alle anwesenden Feinde

GOTTA HAVE MAGIC
Aren erhält alle Zaubersprüche, aber nicht die nötigen Skills. Um diese zu bekommen, muß er die entsprechenden Zauber anwenden.

WHY AM I SO DULL
Erhöht die Skills aller Gruppenmitglieder um je 10 Punkte. Kann mehrfach angewendet werden.

MAN DOES MY LEG HURT
Heilt alle Gruppenmitglieder vollständig.

SUPERMARKET FOR THE RICH
Alle Ausrüstungsträume werden wahr...



Sind die Feinde in der Überzahl, hilft ein kleiner Trick manchmal!

Carmageddon

Keine Action-Raserei ohne Cheats. Im Hauptmenü, von wo aus man zur Fahrzeug- und Streckenwahl gehen kann, gebe man schnell (!) ENABLE ein, was schon einmal den Zugang zu allen Strecken und Fahrzeugen verschafft. Außerdem ist der Cheat-Mode wählbar. Sobald das Rennen beginnt, schaltet die Taste F4 durch die Modi, bis der Cheat-Mode erscheint. Dadurch werden die nachfolgenden Tasten aktiviert:

Taste	Funktion
F5	Vollständige Gratisreparatur
F 6	Unzerstörbarkeit an/aus.
F7	30 Sekunden mehr Zeit.
F8	Timer einfrieren oder wieder laufen lassen.
F10	Rundenzahl erhöhen
F11	Konot wächst um 5.000 Credits
F12	Kamerawechsel auf die Gegner (externe Ansicht)

Taste	Funktion
SHIFT-F6	Gegner sind auf der Karte zu sehen.
SHIFT-F7	300 Sekunden mehr Zeit.
SHIFT-F8	Wechselt zwischen „Keine Schatten", „Schatten auf Spielerauto" und „Schatten auf allen Autos".
SHIFT-F10	Erhöht den Checkpoint-Zähler
SHIFT-F11	5.000 Credits weniger. Sehr sinnig...



Hat's eingeschlagen? Mit den Cheats kein Problem!



Cheats, Codes und Tricks

CTRL-F8

Wechselt zwischen solidem und transparentem Schatten.

CTRL-KEYPAD 1

Wechselt in den Flugmodus und zurück. Bewegungssteuerung unverändert, 9 und 6 auf dem Keypad ändern die Flughöhe, 5 bringt die Kiste wieder auf Bodenniveau.

0	Bonus
1	Mega-Bonus
2	Fußgänger stehen wie angenagelt...
3	Riesige Fußgänger...
4	Explosive Fußgänger.
5	Heißes Eisen...
6	Turbo-Fußgänger.
7	Unzerstörbarkeit.
8	Reparaturen gratis.
9	Sofortige Reparatur.

SHIFT-0	Timer eingefroren.
SHIFT-1	Auto kann unter Wasser fahren.
SHIFT-2	Zeitbonus.
SHIFT-3	Mehr optische Finesse. Ausprobieren...
SHIFT-4	Selbstzerstörung.
SHIFT-5	Gegner sind eingefroren.
SHIFT-6	Polizisten sind eingefroren.
SHIFT-7	Gegner sind turboschnell.
SHIFT-8	Polizisten sind turboschnell.
SHIFT-9	Die Schwerkraft spielt verrückt.

Comanche 3

Novalogics Kampfhubschrauber kann auch mitten im Einsatz repariert werden. Dazu muß der Pilot nur die Backspace-Taste gedrückt halten und unterdessen KYLE eingeben. Im daraufhin aufklappenden Menü kann der Heli nachgetankt und sogar repariert werden.

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Je beliebter und kniffeliger ein Spiel, desto mehr Kniffe, Tricks und Schummeleien gibt es mit der Zeit dafür. Hier ein besonders netter Cheat aus dem reichen Erfahrungsschatz:

Tesla-Panzer sind heiß begehrt, aber leider nur selten zu kriegen. Es sei denn, man verwirrt den Computer ein bißchen. Und das geht so: Im Hauptmenü nach dem Spielstart „Neue Einsätze" wählen und die Mission „Zusammenstoß" anklicken, Sofort nach dem Beginn der Mission dieselbe wieder verlassen, im Hauptmenü den „Mehrspieler-Modus" ansteuern, „Geplänkel" wählen und als Namen Deutschland, England oder Frankreich eingeben. Nun die Mission „Zusammenstoß" noch einmal starten. Die ganze Sache hat den Computer etwas konfus gemacht, und wenn er jetzt Radarstörgeräte bauen soll, stellt er statt dessen Tesla-Panzer her.



Hilfe ist unterwegs: Alarmstufe Rot!

Die Sache mit dem verräterischen Cursor funktioniert übrigens auch im zweiten Teil noch ganz wunderbar, und das sogar im Wasser: Einen eigenen Zerstörer oder ein Kanonenboot anklicken und die Mini-Map mit dem Bewegungscursor abtasten. Dort, wo er sich in einen Angriffscursor verwandelt, versteckt sich unter Garantie ein feindliches U-Boot.

Weniger ein Trick als schlichtweg genial: Um zu verhindern, daß feindliche Landungsboote das Land erobern, einfach alle Bereiche, die sich für eine Landung eignen, flächendeckend verminen.

Um die Sammler daran zu hindern, wertvolle Minen-Ressourcen bis auf den letzten Krümel abzugrasen, empfiehlt es sich, einfach zwei Panzer auf die Minenfelder zu stellen, um die Sammler abzuhalten. Wenn es lange genug Ruhe hat, erneuert sich das Erz nämlich...

Kaputte Fahrzeuge sind wenig wert, und sie lassen sich im Normalfall nicht einmal weiterverkaufen. Geht aber doch: Die reparaturbedürftige Einheit wird in die Werkstatt gebracht. Nun kann das Icon „Verkaufen" auf die Einheit gesetzt werden, und schon geht durch Anklicken mit der linken Maustaste der Deal über die Bühne. Wer auf der russischen Seite spielt, kommt mit diesem Kniff ganz einfach an praktische Optionen: Mal eben schnell ein Technologiezentrum bauen und es dann sofort wieder verkaufen. Die Optionen, die durch den Bau entstanden sind, können weiter genutzt werden.

Das Atomsilo läßt sich nur dann bauen, wenn vorher in allen Missionen alle Atomsymbole aufgeklaubt wurden. Die Russen finden diese Symbole an den folgenden Plätzen:

Level 1:	Ein Atompaket gibt es, wenn die Kirche zerstört wird.
Level 3:	Alle Gebäude um den Bunker herum müssen dem Erdboden gleich gemacht werden; der Lohn ist ein weiteres Atompaket.
Level 6:	Das Atompaket liegt ganz friedlich auf einer nördlichen Insel unter einem Haus.
Level 7:	Die Hunde verhelfen hier zum Atompaket, wenn sie im Raum „A" alle Einheiten niedermachen.
Level 9:	Zuerst ist die Basis im Westen dran, dann geht es nach Nordosten weiter, wo man nur Verwüstung hinterläßt -aber dafür gibt es dann wieder ein Atompaket.
Level 14:	Hier liegen gleich zwei der Dinger bereit: eins auf einer Insel im Südwesten, eins in der nördlichen Basis.

Cyclones

Wenn das Spiel mit CYCLONES 8335791 gestartet wird, können die folgenden Codes einfach angehängt werden:

-DE	leichter Schwierigkeitsgrad
-DM	mittlerer Schwierigkeitsgrad
-DH	schwerer Schwierigkeitsgrad
-Wx	für x die Nummer der Waffe einsetzen, die dabei sein soll. Alle Waffen, die eine niedrigre Nummer haben, gibt es automatisch dazu
-Lx	für x die Nummer des Levels angeben, in dem gestartet werden soll
-Ax	für x die Nummer der Rüstung/Waffe eingeben
-J	Spieler hat einen JumpJet zur Verfügung

Deadlock

Zu dem Strategical von Accolade gibt es ein paar nette Cheats und auch einen kleinen, hilfreichen Bug:

Im Forschungsmenü sollte gleich in der ersten Runde etwas ausgewählt werden, was innerhalb einer einzigen Runde fertiggestellt sein kann. In der kommenden Runde wird der Abschluß der Forschung gemeldet und zur Eingabe eines neuen Forschungsgebietes aufgefordert. Dies unterlässt man aber und bestätigt einfach mit OK. Fortan gibt es in jeder Runde eine Meldung über eine abgeschlossene Forschung. Einziger Nachteil: Man hat keinen Einfluss auf die Art der Forschung.

Die Cheats bekommt man, wenn man die Tasten **„Strg“** und **„F1“** gleichzeitig drückt.

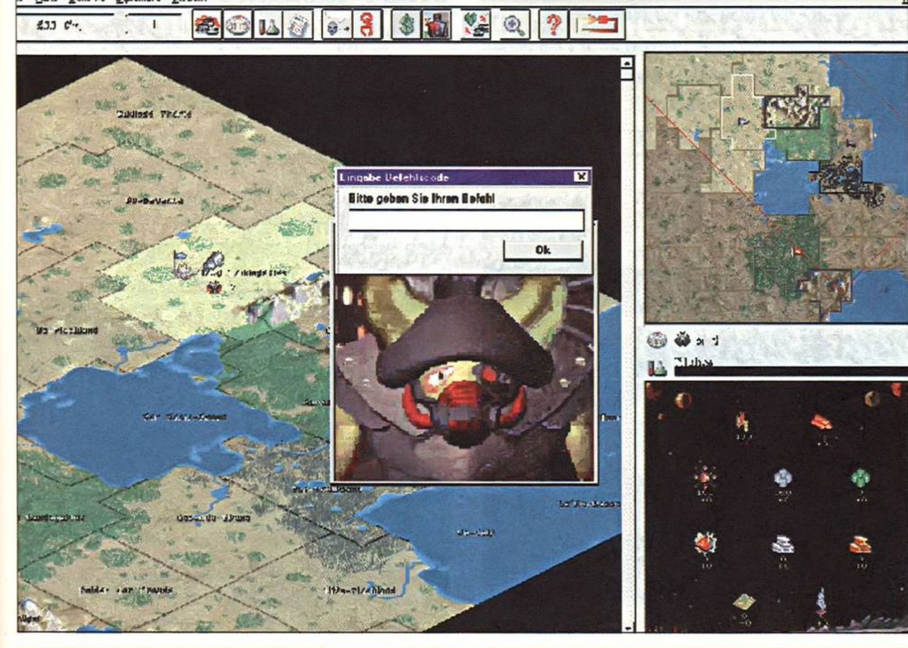
In das erscheinende Eingabefenster können folgende Wörter eingegeben werden:

frodo: maximale Einwohnerzahl

ghoti: aktuelle Forschung abgeschlossen

make it so: 1.000 Credits und je 100 Rohstoffe

touche: alle Videos verfügbar.



Nach der Betätigung der Tastenkombination öffnet sich ein Eingabefeld.

Destruction Derby 2

Auf ins Gefecht - mit dem richtigen Namen steigen allerdings die Chancen auf den Sieg. Folgende Fahrernamen - statt des eigenen angegeben - aktivieren wertvolle Hilfen:

ToNyPaRk bringt Informationen

MACSrPOO bringt alle Strecken

CREDITZ! bringt Informationen

Dungeon Keeper

Die Produktion großer Imp-Geschwader ist sehr kostspielig. Wenn man aber ab und an einen Imp im Tempel opfert, senken sich die Kosten für den 'Imp erstellen'-Zauber dauerhaft um 300 Credits pro geopfertem Arbeiter. Damit sind dann auch große Imp-Armeen für wenig Geld möglich.



Viele Imps beschleunigen den Ausbau des Dungeons.

Und noch ein netter Trick für das angesagte Strategiespiel von Bullfrog. Bekanntlich kann der Keeper im Tempel Kreaturen opfern und bekommt vielleicht eine Belohnung. Ganz sicher bekommt er einen Horny, wenn er eine Eiserne Jungfrau, einen Teufler und einen Troll genau in dieser Reihenfolge opfert...



Und den Fluten entsteigt ein Horny...

Etwas mehr Fummelarbeit würde es bedeuten, den Kontostand zu manipulieren. Dafür braucht man einen Hex-Editor. Zunächst gilt es, eine Mission zu starten und sofort abzuspeichern. Der Kontostand beträgt zu Beginn häufig 3.000 Credits; darauf bezieht sich das Beispiel. Vom Spielstand sollte vorher eine Sicherheitskopie angelegt werden. Hexadezimal steht das Geld bei **Stelle 143FD6.** Die entsprechende Zeile sieht so aus:
143FD0 00 00 00 00 00 00 B8 0B 00 00 B8 0B 00 00 00 00

Die Folge **B8 0B 00 00** stellt den Geldbestand **(3.000)** dar und ist zweimal hintereinander aufgeführt. Beide müssen in der gleichen Weise verändert werden. Eine neue Zeile könnte nach dem Editieren so aussehen:
143FD0 00 00 00 00 00 00 B8 0B 10 00 B8 0B 10 00 00 00
Das bringt etwas über eine Million Credits in die Kasse!



Cheats, Codes und Tricks

Fallout

Mit diesem kleinen Trick bekommt der Held des Endzeit-Strategicals von Interplay im Kampfmodus unbegrenztes Zugrecht, das heißt, die Gegner kommen gar nicht mehr zum Zug...



Nur Munition in den Fingern...

Zuerst muß sich das Spiel im Kampfmodus befinden. Danach wechselt man in den Ausrüstungsbildschirm und gibt dem Helden nichts anderes als Munition in die Hände.



...und damit alte Opis angreifen – wer macht denn sowas?

Als nächstes geht es wieder zurück in den Kampfbildschirm und der Held sollte sich einem Gegner annähern, bis er auf diesen schießen kann. Sobald der das tut, fragt der Gegner noch, was der Blödsinn soll, und fortan kann sich der Held auch im Kampf frei bewegen und schießen, ohne daß die Gegner zum Zug kommen.



Aber es wirkt!

Fire Fight

Hier gibt es gleich ein ganzes Cheatmenü, in dem sich die Schilde aufladen lassen und alle Waffen erhältlich sind. Unverwundbarkeit gehört übrigens auch zum Service. Aufgerufen wird das nützliche Menü mit C, W und dem Pluszeichen auf dem Nummernblock.

Flying Corps



Mit diesem Trick geht es wieder aufwärts.

Probleme, den Doppeldecker so richtig in die Höhe zu bekommen? Per Druck auf die Taste 'u' gewinnt der Flieger gleich 500 Fuß an Höhe.

Flying Tigers

Mit OCELLARIS stehen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

1Q	bringt volle Gesundheit
1C	bringt eine C-Bombe
1H	schaltet die Nachbrenner ein und beschleunigt
1L	beschert ein Extra-Leben
1S	verbessert die Schilde
1N	bringt Napalm-Waffen
1M	bringt mehr Raketen
1F	bringt Fireball-Waffen
1Z	bringt Laserwaffen

G-Nome (engl.)



Bei G-Nome haben die Gegner dank Schummelei schlechte Karten.

Hier liegt der Schlüssel zum Glück im Missionscomputer, wo auch die Optionen ausgewählt werden können. Ein leichter Druck auf die Tasten STRG und F1 gleichzeitig aktiviert eine ganze Menge Cheatcodes. Achtung bei der Groß- und Kleinschreibung, der kleine Pieps verrät, ob der Code ordnungsgemäß eingegeben wurde und aktiviert ist.

Redtop Trod	ermöglicht das direkte Anwählen der Einzelspieler-Missionen
Chaste Coed	führt zur Endsequenz
Horny Elk Leer	Radar bekommt maximale Reichweite
Half Libel	die Tastenkombi STRG+B bewirkt jetzt, daß ein Teleport zu einem selbst gewählten Wegpunkt möglich wird
A Scramble On	die Tastenkombi SHIFT+STRG+rechter Mausklick ermöglicht das Abspeichern eines Windows-Hintergrundbilds

Weitere Codes zum Ausprobieren:

Had A Nude On, Brass Clue, Mother Mourn Us, Rotted Drop, O'Sarge, Swiss Throat, A Mere Fart

Mit einem der obigen Cheats lassen sich folgende Tastenkombis aktivieren:

STRG-I	macht unverwundbar
STRG-Z	bringt neue Munition
STRG-F	zerblastert das anvisierte Ziel

Heroes of Might & Magic 2

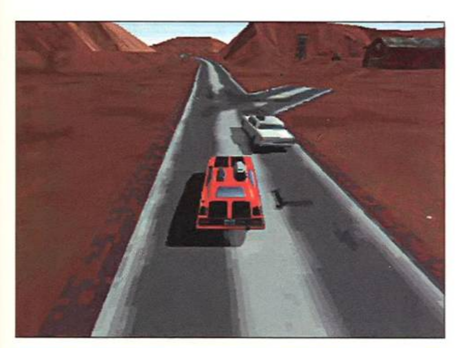
Das herausfordernde Fantasy-Strategical von New World Computing wird mit folgenden Tricks ein wenig einfacher. Einfach während des Spiels eingeben.



Da schlottern den Feinden die Knie!

911:	Szenario gewonnen.
8675309:	Ganze Karte sichtbar.
32167:	Jeder Held (!) bekommt fünf schwarze Drachen. Beliebig wiederholbar!

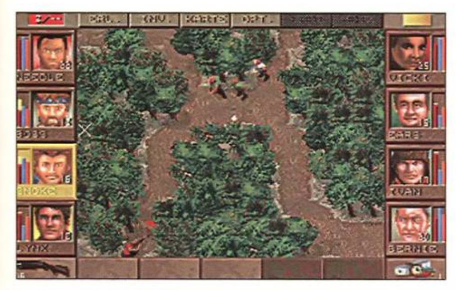
Interstate '76



Mit dem Trick geht es bei 'Interstate 76' gleich viel unbeschwerter zu.

Hoppla! Zu schnell gefahren und der Wagen schießt gerade über eine Klippe, unten lauert garantiert das Ende? In letzter Sekunde könnte der Fahrer versuchen, auf F12 zu drücken, was eigentlich nur die Auflösung ändert. Aber vielleicht ändert das ja auch etwas an der prekären Situation...

Jagged Alliance 2



Keine Chance gegen den Computer? Mit diesem Cheat geht es...

Nur nicht vor Wut in die Tischkante beißen, wenn der Computergegner einfach immer besser ist - viel effektiver ist es, den digital gesteuerten Söldnertrupp am ausgestreckten Arm verhungern zu lassen, ihn auszubooten, kaltzumachen und dann freundlich lächelnd niederzustrecken! Wie? Ganz einfach, mit einem Druck auf die Tasten STRG-F, und zwar immer dann, wenn der Computer dran ist, seine perfiden Züge zu machen. Damit muß er nämlich einmal aussetzen, und man selbst ist wieder an der Reihe, ohne daß der Computer auch nur einen Finger rühren konnte... Klar, wer diesmal gewinnt, oder?

KKND

Wenn es mit dem Krushen, Killen und Destroyen nicht so recht klappen will, muß man eben zur Hexerei greifen: Dazu mit dem Hex-Editor einen Speicherstand laden und die Bytes fünf bis elf allesamt in FF umschreiben. Speichern, fertig! Jetzt müßte es leichter gehen...

Kroz

Die Cheat-Aktivierung erfolgt hier mit dem Ausrufezeichen, also !, oder mit X, je nach Version. Dann gelten folgende Codes:

SHIFT + 9 + rechte Pfeiltaste
Teleport zum nächsten Level

SHIFT + 0 bringt Gegenstände

Kye

Alle Levelcodes im Überblick:

Level 1	FIRST
Level 2	SECOND
Level 3	SLIDER
Level 4	ZOO
Level 5	DIAMOND
Level 6	COUNTERS
Level 7	BLOCKS
Level 8	CIRCUS
Level 9	GALLERY
Level 10	TRAPPER

Lords of the Realms II

Gold, Steine, Lanzen und was sonst noch das Herz begehrt, lassen sich bei Lord of the Realms mittels Hexerei ergaunern. In einer Savegamedatei werden dafür einfach alle folgenden Werte auf FF gesetzt, schon klappt die Sache:

Gold	14B80, 14B81, 14B82
Holz	14B98, 14B99
Rüstungen	14BBC, 14BBD
Schwerter	14BB0, 14BB1
Bögen	14BB8, 14BB9
Steine	14B90, 14B91
Armbrüste	14BA8, 14BA9
Lanzen	14BB4, 14BB5
Äxte	14BAC, 14 BAD
Eisen	14B88, 14B89

Lost Vikings 2

Damit auch die zweite Generation der verlorengegangenen Wikinger sicher nach Hause kommt, gibt es in bewährter Manier die Cheatcodes:



Weiter geht's: Die drei Wikinger auf dem Durchmarsch.

Level 1: NTRO	Level 2: 1STS
Level 3: 2NDS	Level 4: TRSH
Level 5: SW1M	Level 6: WOLF
Level 7: T1M3	Level 8: K4RN
Level 9: BOMB	Level 10: WZRD
Level 11: BLKS	Level 12: TLPT
Level 13: GYSR	Level 14: B3SV
Level 15: R3TO	Level 16: DRNK
Level 17: YOVR	Level 18: OV4L
Level 19: T1N3	Level 20: D4RK
Level 21: H4RD	Level 22: HRDR
Level 23: LOST	Level 24: QBOY
Level 25: HOM3	Level 26: SHCK
Level 27: TNNL	Level 28: H3LL
Level 29: 4RGH	Level 30: B4DD
Level 31: D4DY	Demo: D3MO

Und, weil's so schön ist, auch noch ein paar Cheatcodes:

CH3T	Credits
CR3D	ebenso
W4RP	Teleport zum letzten geschafften Level
GHST	macht unverwundbar

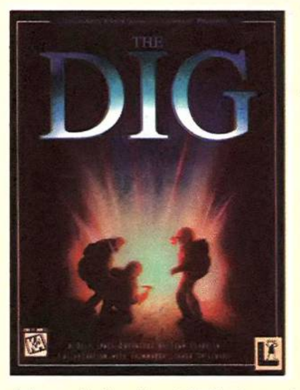
M.A.X.



Dank dieser kleinen Tricks hat der Gegner nichts mehr zu lachen.

Allen etwas hilflos in ihrer Nährflüssigkeit schwimmenden Gehirnen soll geholfen werden, denn auch bei dieser verdammt kniffeligen Action-Strategie-Orgie versprechen ein paar nette Cheats Abhilfe. Die eckigen Klammern gehören übrigens unbedingt dazu, sonst geht gar nichts:

Adventure- und Rollenspiele jetzt zum Hammerpreis

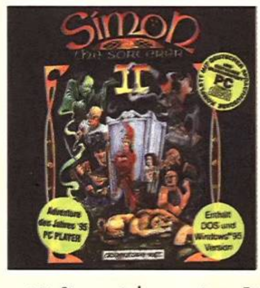


THE DIG

Das aufwendigste und größte LucasArts-Adventure seit „Indiana Jones"! Ein **Science-Fiction-Epos**, das Sie wie kein anderes an den PC fesseln wird - entstanden in über 3 Jahren Entwicklungszeit in Zusammenarbeit mit **Steven Spielberg**. Drei Spezialisten fliegen im Auftrag der NASA zu einem Asteroiden, der auf die Erde zurast, und versuchen diesen rechtzeitig zu sprengen. Dabei lösen sie einen fremden Mechanismus aus - der Asteroid wird zum Alien-Raumschiff und entführt das Trio auf einen fernen höllischen Planeten. Dort zeugen verlassene Bauwerke und unterirdische Anlagen von einer fremden Kultur - aber wo sind die Einwohner des Planeten? Was bedeuten die seltsamen Lichterscheinungen? Tauchen Sie ein in eine finstere Welt voller Geheimnisse und tödlicher Gefahren - eine ungeheure Entdeckung steht Ihnen bevor! Werden Sie jemals zur Erde zurückkehren? Über 200 Orte und hunderte von Rätseln, verblüffende Spezialeffekte und umwerfender Sound! **PC Power Platin AWARD 1/96: 90% „...ein fesselnder Film ...Gameplay vom Allerfeinsten", PC Games AWARD 1/96: 89%, Power PLAY „Volltreffer" 2/96: 85%** (E/DA/CD).

statt DM 89,95* nur DM 39,90

Bestell-Nr. RS-164



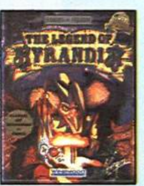
SIMON THE SORCERER 2

Simon ist zurück! Noch bessere Grafik, noch abgewracktere Psychopathen, noch unattraktivere Heldinnen, noch erstaunlichere Erlebnisse und noch mehr Gags! Ausgestattet mit seinem bescheuerten spitzen Hut und der Neigung, auch Leute anzupöbeln, die zweimal so groß sind wie er, tritt Simon wieder von einem Fettnäpfchen ins andere. **Komplett deutsche Sprach- und Textausgabe**, 2 Versionen für DOS und Windows 95. **Power PLAY 13/95: 87%**, „...prallvoll mit witzigen und originellen Puzzles, Zitaten, Seitenhieben und Augenschmausen...".
PC Joker 9/95: 85% „Wer gerne lacht, wird von diesem Spiel gar nicht genug kriegen können!"
PC PLAYER: „Adventure des Jahres '95"
(D/CD)

statt DM 119,95* nur DM 19,90

Bestell-Nr. RK-016

LEGEND OF KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE



Das spritzigste und schönste **Fantasy-Abenteuer** aus den Westwood-Studios, ausgestattet mit brillanten 3D-Landschaften. Malcolm, der hinterhältige Hofnarr, wurde für den Mord am Königspaar zur Strafe in eine Steinstatue verwandelt. Jahre später erhält er durch einen unglücklichen Zufall seine Freiheit wieder und verlangt nach Rache. Setzen Sie Zauberkraft, List, Tücke und Verkleidungskunst ein, um die Insel Kyrandia zu durchstreifen. Enthüllen Sie die vielen Geheimnisse dieser Welt und deren Unterwelt - Sie werden einer ganzen Palette schrulliger Charaktere begegnen.
PC PLAYER: 80%
(E mit dt. Untertiteln/ DA/CD)



Bestell-Nr. RK-062

CARRIBEAN DISASTER

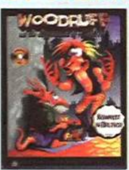


Das korrupte Spiel um Macht und Kohle in der Inselrepublik Mad Island, angelehnt an das Brettspiel „Junta": Schachern Sie um Pöstchen, Einfluß und Schmiergelder! Wenn man Sie benachteiligt, werden Sie einfach Putschist oder Revolutionär, aber Vorsicht! Das Leben in der Karibik kann überraschend kurz sein! Ein **„ausgebufftes Strategie-Kleinod" (PC Games 1/96)** mit Echtzeit-Action der Extraklasse, mit intelligenten Computergegnern, mitreißenden Karibik-Sounds und Online-Kommentierung durch den Insel-Radiosprecher Ron Williams (alias „Radio Ron"). Als Bonus wird eine Diktatoren-Sonnenbrille Modell „Caribbean Disaster" mitgeliefert! (D/CD).



Bestell-Nr. RG-582

WOODRUFF – THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



Das **Mega-Cartoon-Adventure** mit beispielhafter SVGA-Grafik, herrlichen Animationen, sprühendem Humor und erstklassiger **deutscher Sprachausgabe!** Helfen Sie dem jungen Woodruff auf der Suche nach Professor Azimuth und dem geheimnisvollen Mörder seines Teddybären. Durchstreifen Sie die ganze Stadt, die vom „Obersack" regiert wird, besuchen Sie unzählige Orte wie das Spielcasino oder das „Rotlicht-Viertel", lernen Sie die Moderatorin der „Herz&Busen-Show" persönlich kennen... Riesiger Spielumfang und vertrackte Rätsel!
PC Games AWARD 4/95: 89% „... bei Woodruff lacht man sich krumm", **Power PLAY 3/95: 82% - „SUPER"** (D/CD/Windows!).



Bestell-Nr. RK-004

3 SCULLS OF THE TOLTECS

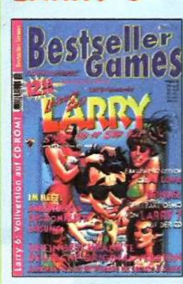


Schnallen Sie den Revolvergurt fester und reiten Sie in die Stadt - es erwartet Sie eines der witzigsten und spannendsten **Cartoon-Grafikabenteuer** diesseits von Texas! Die Suche nach dem Schatz der Tolteken verspricht Berge von Gold – aber nur für die Überlebenden! Der lange Weg dorthin ist gepflastert mit guten und fiesen Typen, und zuerst müssen Sie die drei legendären goldenen Totenschädel finden. Vom Bankraub über Gefängnisausbruch bis zur Friedenspfeife werden hier alle Register eines guten „Westerns" gezogen. Voll animierte SVGA-Trickfilmgrafik, deutsche Sprachausgabe, toller Westernsound: über 60 Orte mit rund 30 Stunden Spielspaß! **PC Games 10/96: 80%** (D/CD).

statt DM 89,95* nur DM 39,90

Bestell-Nr. RK-046

LEISURE SUIT LARRY 6



Ob im Pool, in der Bar oder im Schlammbad - Larry hat stets nur Augen für das eine: Frauen, Frauen und nochmal Frauen! Auch in Teil 6 mit dem vielsagenden Untertitel: **„Reiß auf oder schieb ab"** geht Larry auf der Schönheitsfarm „La Costa Lotta" wieder unverdrossen ans Werk und erlebt dort zahlreiche (nicht immer nur erotische) Überraschungen! **Inkl. Heft mit Anleitung und Komplettlösung!** DOS-Version und Multimedia-Version für Windows mit SVGA-Grafik und Sprachausgabe. **PC Joker 1/94: 82%, Playtime 2/94: 87%, ASM 2/94: „GUT"** (E mit deutschen Untertiteln / DA/CD)

Fast-geschenkt-Preis nur DM 12,99

Bestell-Nr. TBG-12



SPACE QUEST 4 – Roger Wilco and the Time Rippers –

Entdecken Sie den Weltraum neu: in einer der abgedrehtesten und **verrücktesten Science-Fiction-Parodien**, die Ihr Monitor je gesehen hat! Kämpfen Sie in der Rolle Ihres Lieblingshelden gegen die gefürchtetsten Sturmtruppen und die irrwitzigsten Typen - natürlich lastet das Schicksal der gesamten Galaxie wie immer auf Ihren Schultern. „Ein Humor, bei dem man sich vor Lachen biegt" (PC Games). Über 50 MB 3D-Animationen und 4 Stunden Dialoge. (E/DA/CD)

statt DM 79,95* nur DM 19,90

Bestell-Nr. RK-057

STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBINGER



Erleben Sie das gigantische TV-Abenteuer jetzt aus einer verblüffenden Ich-Perspektive! Als Tirrionischer Gesandter und Mitglied des Diplomatischen Corps helfen Sie der Besatzung der Weltraumstation im Kampf gegen außerirdische Aggressoren und bei der Suche nach dem DS9-Mörder. Übernehmen Sie das oberste Kommando über die futuristischen Waffen in diesem **riesigen Multimedia-Abenteuer** mit Originalstimmen und fotorealistischer Umgebung. (E/DA/ 2 CDs!)

statt DM 79,95* nur DM 29,90

Bestell-Nr. RS-179

DARK SUN – WAKE OF THE RAVAGER

„DAS ERWACHEN DES VERNICHTERS" – die Fortsetzung des AD&D-Megahits „Shattered Lands". Stellen Sie eine schlagkräftige vierköpfige Truppe zusammen und starten Sie im Stadtstaat Tyr zu neuen Abenteuern. Ein **fesselndes Rollenspiel** mit isometrischer 3D-Grafik,Point& Klick-Interface und komplexem Magie- und Kampfsystem. (E/DA/CD)

statt DM 119,95* nur DM 14,90

Bestell-Nr. RS-072

PIRATES!

Einer der **weltbesten Simulations-Klassiker** – rund vier Jahre lang in den Leser-Hitlisten von POWER PLAY! Vom einf. Kapitän bis zum Freibeuter der Meere durchleben Sie dabei alle nur denkbaren Situationen: Sie treiben Handel, kapern Schiffe, überfallen Städte, suchen nach Schätzen... Natürlich gehören auch Seeschlachten, Säbelduelle und Kämpfe zu Lande zum Alltag eines waschechten Piraten! (D/CD)

statt DM 49,95* nur DM 24,90

Bestell-Nr. RK-067

Interaktives riesiges Spielvergnügen – fantastische Grafik und Sprache wie in einem echten Kinofilm! Jetzt zum absoluten Schleuderpreis!



INSPEKTOR ZEBOK: DAS ERBE

In der Rolle von Inspektor Zebok lösen Sie einen seiner **heißesten Kriminalfälle:** Sie befragen Zeugen, beschatten Personen, kombinieren Sachverhalte... Über 3 Stunden Video-Filmsequenzen mit echten Schauspielern, komplett deutsche Sprachausgabe! (D/3 CDs/ Windows)

Statt DM 129,95 nur DM 19,90

Bestell-Nr. KS-364

TERRA 6 – MISSION SUPER I.Q.

Ein fantastische **Science-Fiction-Abenteuerspiel: „Getestet, geprüft und empfohlen von Wigald Boning"!** Umfassende Spielhandlung mit vielen kniffligen Aufgaben, brillante VESA-Grafik und Stereosound! (D/2 CDs)

Statt DM 99,95 nur DM 8,80

Bestell-Nr. RG-555

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

MAXSPY	zeigt die ganze Landschafts-Karte
MAXSURVEY	zeigt die ganze Ressourcen-Karte
MAXSTORAGE	sorgt für Nachschub beim Rohmaterial
MAXAMMO	na, was wohl?
MAXSUPER	bringt einen Upgrade für eine Einheit

Imperium Galactica

Spare in der Not, dann hast du Zeit dazu – es geht aber noch viel einfacher, nämlich indem im Spiel die SHIFT-Taste gedrückt und das Zauberwort KAROLY eingetippt wird. Danach stehen folgende Tasten zur Verfügung:

c:	bringt alle Kolonien und Erfindungen
v:	bucht 100.000 Credits aufs Konto
5:	Beförderung zum Lieutenant
6:	Beförderung zum Captain
7	Beförderung zum Commander

Marble Drop

Ja, wo rollen sie denn? Wer den Überblick verloren hat, bekommt hier Schützenhilfe. Einfach jede Kugel so weit rollen lassen, wie sie kann, dann erst die nächste einwerfen.

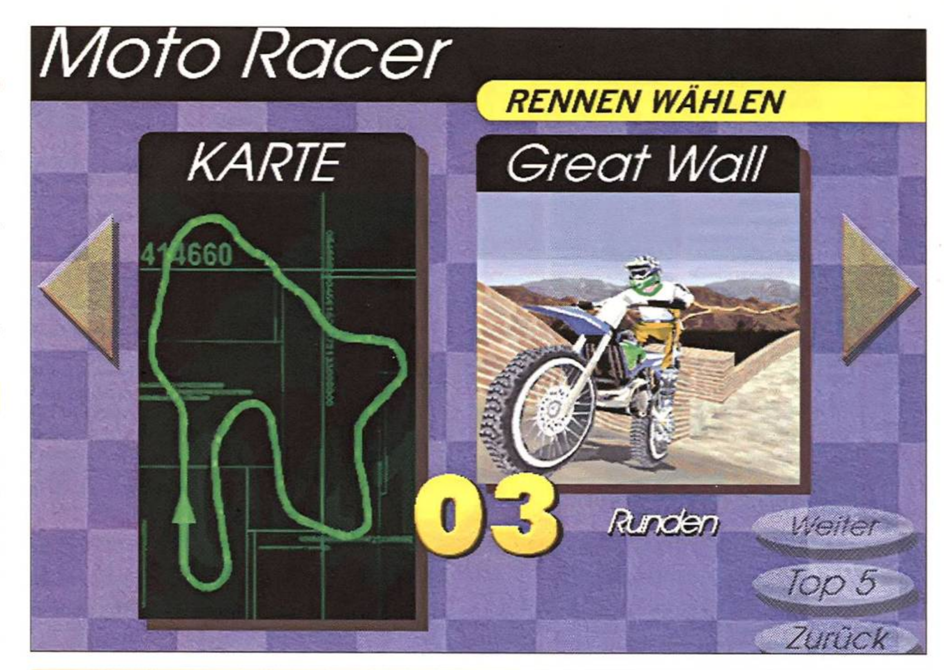
Marcus Tiron:

1. **linker Trichter: rot**
2. **rechter Trichter: blau**
3. **rechter Trichter: gelb**
4. **rechter Trichter: gelb**
5. **rechter Trichter: gelb**
6. **rechter Trichter: blau**
7. **linker Trichter: blau**
8. **linker Trichter: rot**
9. **linker Trichter: rot**
10. **linker Trichter: rot**

Copernicus:

1. **rechter Trichter: egal**
2. **linker Trichter: Stahl**
3. **mittlerer Trichter: egal**
4. **rechter Trichter: Stahl**
5. **linker Trichter: egal**
6. **mittlerer Trichter: Stahl**
7. **rechter Trichter: egal**
8. **linker Trichter: Stahl**
9. **mittlerer Trichter: egal**





Hier gibt es neue Strecken...

Leone Alberti:

1. **rechter Trichter: grün**
2. **mittlerer Trichter: rot**
3. **linker Trichter: blau**
4. **linker Trichter: gelb**
5. **mittlerer Trichter: orange**
6. **rechter Trichter: lila**
7. **rechter Trichter: blau**
8. **rechter Trichter: rot**
9. **linker Trichter: grün**
10. **mittlerer Trichter: gelb**
11. **rechter Trichter: lila**
12. **linker Trichter: orange**



Thabit Ibn Quarra:

1. **linker Trichter: Stahl oder orange**
2. **rechter Trichter: orange**
3. **rechter Trichter: rot**
4. **linker Trichter: gelb**
5. **linker Trichter: blau**
6. **linker Trichter: blau**
7. **rechter Trichter: rot**
8. **linker Trichter: orange**
9. **linker Trichter: lila**
10. **rechter Trichter: blau**
11. **linker Trichter. rot**

Gerbert d'Aurillac:

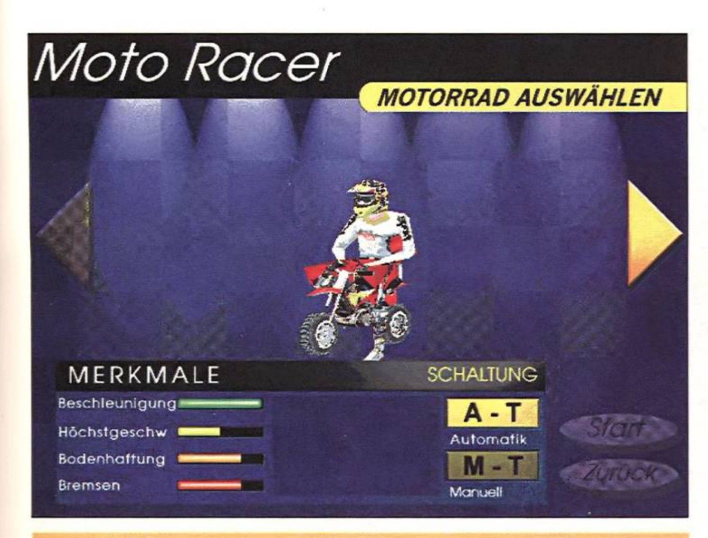
1. **mittlerer Trichter und rechter Trichter: blau**
2. **mittlerer Trichter und rechter Trichter: gelb**
3. **rechter Trichter: orange**
4. **linker Trichter: rot**
5. **mittlerer Trichter und rechter Trichter: rot**
6. **mittlerer Trichter und rechter Trichter: Stahl**
7. **rechter Trichter: orange**
8. **mittlerer Trichter und linker Trichter: gelb**

Moto Racer

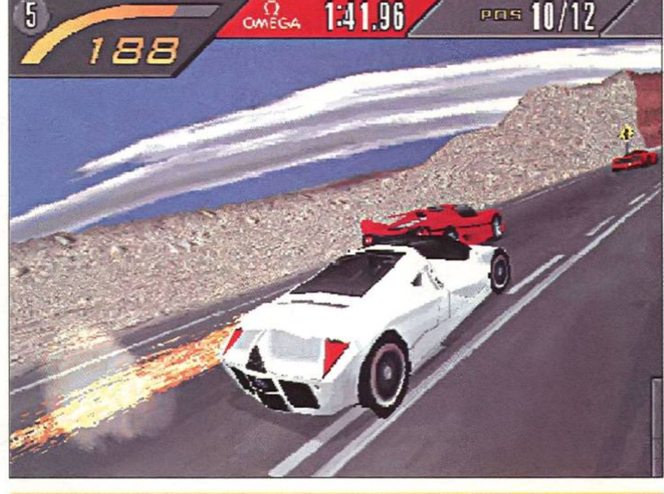
Man mag es ja nicht glauben, aber so ungefähr die Hälfte des Spiels ist hinter ein paar Cheats versteckt. So führt die Eingabe des Fahrernamens CDNALSI dazu, daß anstelle der üblichen vier Kurse gleich derer acht (!) befahren werden können.



Erst die Codes eingeben...



Lustige Minibikes.



Ab geht's! Jetzt wird die Raserei noch spannender.

An gleicher Stelle kann man noch im selben Zug CESREVER eingeben und alle acht Strecken in entgegengesetzter Richtung befahren. Auch als Fahrername eingegeben bewirkt CTEKCOP, daß die Fahrer auf Minibikes anstelle der ausgewachsenen Motorräder sitzen.

NBA Live '97

Anstatt immer wieder einen Korb zu bekommen, bootet der clevere Basketballer die gegnerische Mannschaft mit folgendem kleinen, gemeinen Trick aus:
Wenn die gegnerische Mannschaft gerade mitten im schönsten Spiel und damit logischerweise auch im Ballbesitz ist, wird die ESC-Taste gedrückt. Es erscheint das Pausen-Menü, wo der hinterhältige Basketballer jetzt so lange das „Auszeit"-Icon der gegenerischen Mannschaft anklickt, bis das nicht mehr geht. Nun geht's zurück ins Spiel, wo die Gegenmannschaft jetzt wegen eines technischen Fouls eins auf den Hut bekommt - voilá, das bedeutet einen Freiwurf für die eigenen Jungs! Das schönste daran: Dieses Spielchen läßt sich bis zum St.Nimmerleins-Tag wiederholen, sprich: Der Sieg ist einem so gut wie sicher.

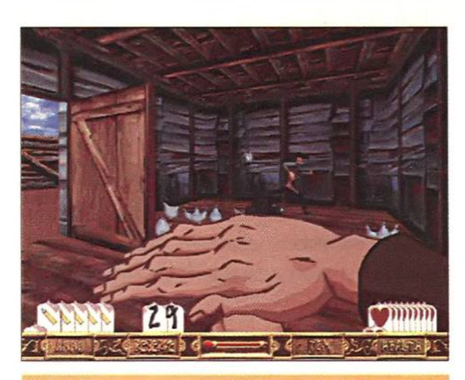
Wieder mal hat Electronic Arts keine Kosten und Mühen gescheut, um jede Menge versteckte Spieler ins Spiel zu bringen. Diese lassen sich aktivieren, indem ein neues Spielerprofil erstellt wird. In dieses trägt man einen Namen aus der folgenden Liste ein, in der sich die Electronic-Arts-Mitarbeiter verewigt haben:
Ivan Allan, Sheila Allan, Greg Allen, Joe Amati, Steve Anderson, Daryl Anselmo, Renata Antonic, David Bollo, Brian Chan, Glenn Chin, Stanley Chow, Traz Damji, Ed Fletcher, P.C. Gazzo, Kim Gill, Aaron Grant, Cindy Green, Chrispin Hands, Shana Hoernke, Dom Humphrey, Kurt Hsu, Andrew Jinks, Al Johanson, Ernie Johnson, Michael Klassen, Mike Klein, Shyang Kong, Brian Krause, Greg Lassen, David Laviolette, Ken Lam, David Lee, Tim Lewinson, Marcud Lindblom, Adam Mackay-Smith, Jeff Mair, Wil Mozell, Al Murdoch, Ted Murray, Sam Nelson, Daniel NG, Brent Nielsen, Casey O'Brian, Sean O'Brian, Darrell Olthuis, Jay Page, Zoe Quinn, Rod Reddekopp, Sabastiaan Reinarz, Steve Royea, Giovanni Sasso, Darren Schueller, Dan Scott, Kirk Scott, Mark Soderwall, Novell Thomas, Ken Thurston, Mike Vanaselja, Dave Warfield, Robert White, Brian Wideen, Tarrnie Williams, Amory Wong, Weng-Keen Wong.

Need for Speed 2

Öfter mal den Wagen wechseln, das sorgt für Kurzweil und Abenteuer! Mit den folgenden Cheats ist das ganz einfach. Sie können in einem beliebigen Menü-Bildschirm eingegeben werden; nur der Strecken- und der Motorcheat erzeugen eine Rückmeldung, die Extra-Autos zischen nur einmal kurz:

hollywood	bringt eine Bonus-Strecke
pioneer	versieht alle Geheim-Wagen mit einem Power-Motor
bus	gelber Schulbus
semi	großer Truck Cab
armytruck	Armee-Unimog
vwbug	VW Käfer
volvo	Volvo-Kombi
bmw	BMW
mercedes	Mercedes
miata	Mazda MX3
jeepyj	Jeep YJ
quattro	Audi Quattro
vanagon	VW Camper
landcruiser	Toyota Landcruiser
vwfb	VW 3 mit Fließhexk
snowtruck	Unimog-Schneeschieber
commanche	Commanche Pickup Truck

Outlaws



Keine Chance gegen die Ganoven? Vielleicht helfen die Tricks weiter...

Wer sowieso schon außerhalb des Gesetzes steht, den können auch ein paar Cheats nicht mehr schrecken, oder? Also immer munter drauflosgeschummelt - alle Codes werden während des Spiels eingegeben:

OLAIRHEAD	zum Abheben schön (mit X und C wird gesteuert)
OLCDS	das Geheimnis der ganzen Karte
OLJACKPOT	bringt alle zum Levelende benötigten Gegenstände
OLZIP	teleportiert
OLGPS	zeigt die Koordinaten des Spielers
OLFPS	zeigt die Framerate an
OLASH	bringt unendlich viel Munition
OLPOSTAL	bringt alle Waffen und die nötige Munition

Cheats, Codes und Tricks

OLREDLITE	behindert die Feinde massiv, kann durch nochmaliges Eingeben desselben Codes wieder abgeschaltet werden
OLIMZELLA	macht unverwundbar
OLRX	bringt ein Herz Gesundheit
OLMORERX	bringt drei Herzen Gesundheit (wie war das mit der Kraft der zwei Herzen?)
OLER	macht ganz gesund
OLZAHOO	heftet einen Sheriffstern an die Heldenbrust
OLASH	nie mehr Munitionsmangel
OLGUSHER	nie mehr Ölmangel
OLBOUNCE	zum große Sprünge machen
OLOPEC	bringt eine Ölration
OLETHER	macht unsichtbar, jedenfalls im Netzwerk
OLAPPEAR	macht den Gegner wieder sichtbar
OLHOWMANY	zeigt die Anzahl der Netzwerkspieler an
OLNETWORK	Netzwerkstatus

Und mit den folgenden Codes kommt auch der Gesetzloseste in die einzelnen Level:

OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

Privateer 2

Am Jincilla Skull ist schon so mancher Held gescheitert. Das muß aber nicht sein, denn mit einem simplen Kniff ist der harte Brocken recht einfach zu besiegen. Zuerst hält der schlaue Privateer das Raumschiff des Fieslings an und reizt ihn mit allerlei mehr oder weniger phantasievollen Aktionen. Schließlich platzt dem Gegner der Kragen und er fliegt stehenden Fußes ganz geradeaus aufs eigene Raumschiff zu. Jetzt reichen einige gutgezielte Schüsse mit der Bordkanone, und Jincilla Scull ist Vergangenheit.



Mit einem Trick ist auch ein schweres Gefecht zu überstehen.

Ralley Racing

Ist die Karre zu lahm, hilft nur noch Hexerei. Dafür wird ein Savegame in den Hex-Editor geladen, also zum Beispiel \Var\savegam0.rsg. In den Zeilen 00000040 und 00000050 werden nun komplett alle Offsets auf 00 gesetzt, in der Zeile 00000060 bleibt nur der siebte Wert stehen, alles andere wird zu 00, und in der Zeile 00000070 stellt man die ersten sechs Werte auf 00 und läßt den Rest stehen. Schon sollte das Autochen flitzen wie geschmiert.

Rayman

Auch ein lustiges Jump'n'Run kann manchmal ganz schön schwer zu lösen sein. Mit den folgenden, im Spiel einzugebenden Cheats geht es mit Sicherheit etwas leichter.

kom0ogdk:	5 zusätzliche Leben
trj8p:	99 Leben
86e40g91:	10 „Tings“
en5gol2g:	Alle Kräfte
2x2rmfmf:	„Goldene Faust“
o8feh:	Sprung in den nächsten Level
4ctrepfj:	Zugang zu allen sechs Levels
b76b7081:	Zugang zu verstecktem Breakout-Spiel



Mit diesen Tricks wird das Leben für Rayman leichter.

Cheats, Codes und Tricks

Redneck Rampage

Schöne Cheats gibts für die 3D-Ballerei, die im Spiel eingegeben und, wenn's geklappt hat, mit der Meldung „We are livin' in Dukes world" bestätigt werden. REDaktion, REDewendung und REDuzierung gehören übrigens NICHT zu den funktionierenden Cheats...

REDALL	bringt alles, was das Herz begehrt, an Waffen, Schlüsseln etc.
REDCLIP	macht Wände be gehbar und die Fähigkeit auch wieder rückgängig
REDDEBUG	schaltet den Debug-Modus ein und aus
REDYERAT	dito
REDFUCKNGOxyy	teleportiert zu Episode X, Karte YY
REDGUNS	bringt alle Waffen
REDINVETORY	füllt das Inventory mit nützlichen Gegenständen
REDITEMS	zu den Gegenständen gesellen sich die Schlüssel
REDKEYS	hier gibt's nur die Schlüssel ohne die Gegenstände
REDMONSTERS	schaltet Monster ein und aus
REDMOONSHINE	schaltet den Mond ein und aus
REDRATE	zeigt die Framerate
REDSHOWMAP	zeigt die ganze Karte
REDSKILLx	bei x gewünschten Schwierigkeitsgrad zwischen 1 und 4 angeben
REDUNLOCK	sorgt für den Tag der offenen Tür
REDVIEW	zeigt die Figur von außen

REDRAFAEL, **REDMAXX**, **REDBETA**, **REDHOUNDDOG** und **REDELVIS** sorgen für unterhaltsame Nachrichten zwischendurch.

Sim Park

Barfuß im Park oder doch lieber Parkwächter? - Na, ist ja auch egal. Bei Sim Park jedenfalls läßt es sich prima schummeln, wenn auch die meisten der Cheats lediglich der netten Spielerei dienen. Aber das kann ja auch ganz witzig sein...



Lara bittet zu einem heißen Tanz...

Eingegeben werden die Codes übrigens im laufenden Spiel.

warbucks	bringt Dollar, Mark und Yen
paveme	läßt neue Pflanzen sprießen
rizme	Rizzo tanzt an
hialiens	UFO-Passagiere hinter lassen eine Nachricht auf dem Schirm
sdi	Nachricht der UFO-Flie ger verschwindet wieder
catsndogs	200 gewöhnliche und ungewöhnliche Gegen stände werden über das Gelände verstreut
beauregard	Schlümpfe sind eben doch die besseren Menschen - deswegen legen sich alle Parkbesucher schon mal eine blaue Hautfarbe zu



Theme Hospital

Ärzte- und Krankenhausserien geben sich im Fernsehen die Klinke in die Hand, und ob es nun ER, Dr. Frank oder Schwester Stephanie ist, wer hat sich nicht schon einmal gedacht: „Das kann ich alles viel besser... „? Im Theme Hospital können sich alle, die es besser können, an die Arbeit machen. Die Seuchen allerdings sind für manche eine harte Nuß, denn kaum ist die Plage überhaupt erkannt, sind schon alle Betten belegt, die Kranken stapeln sich in den Fluren, und überhaupt wird's plötzlich ungemütlich. Das muß aber überhaupt nicht sein, denn das ultimative Mittel gegen Seuchen ist noch immer „Dr. Cheater's Seuchen-Ex". Es wird dreimal täglich folgendermaßen angewandt: Wenn das Seuchensymbol aufblinkt, sofort abspeichern. Danach diesen Spielstand erneut laden und das Seuchensymbol anklicken - schon ist es weg, ganz ohne Rand. Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage oder fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

Street Racer

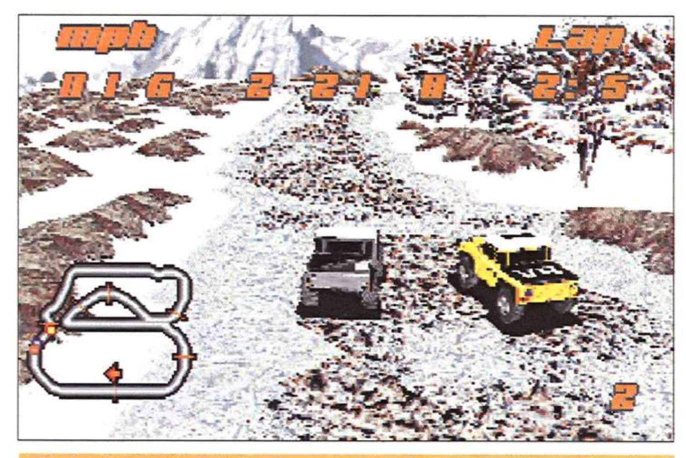
Hilfe für jeden Straßenfeger: Einfach in den Game Options unter „Cup Password" einen der folgenden Codes eintippen, dann kann fast nichts mehr passieren:

TRAFIK	Silver Cup
NEJATI	Gold Cup
DOUGAL	Platinum Cup
TURGAY	Option auf „Secret Level" und „Character"

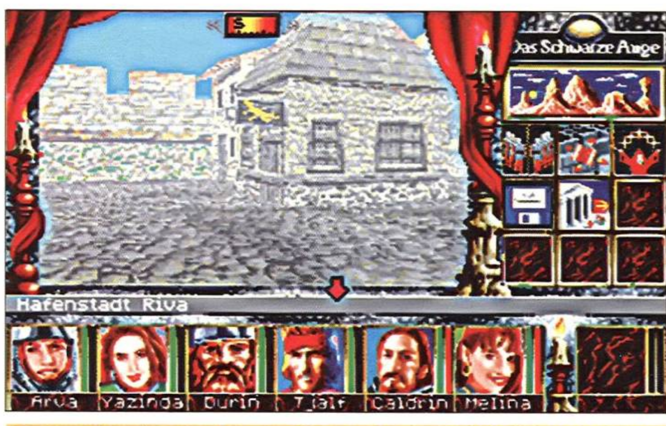
Tomb Raider

Werden die Träume der Computerspieler doch noch wahr? Einmal Lara nackt sehen... Mit dem folgenden Trick soll es angeblich funktionieren: In den Gewölben beginnt Lara einen Tanz, indem der Joystick in gleichmäßiger Bewegung von rechts nach links bewegt wird. Lara sollte möglichst in einem gleichmäßigen Rhythmus tanzen.
Schließlich erscheinen Disco-Lichter und Lara tanzt von allein weiter. Der

Cheats, Codes und Tricks



Hilfe für die Hügelhoppelei!



Das Herumirren hat ein Ende: Mit diesem Trick geht es der Spinnenkönigin an den Kragen.

Bildschirm wird schwarz, und Lara taucht kurz darauf wieder auf, so wie sie der Programmierer geschaffen hat. Vor Gegnern braucht sich die Heldin in diesem Moment nicht zu fürchten, sie greifen nicht an, wohl weil sie selbst zu überrascht sind...

Dieser Trick ist leider sehr schwer auszuführen, denn wenn der richtige Rhythmus gefunden ist, dauert es immer noch eine ganze Weile, bis etwas passiert. Viel Spaß beim Ausprobieren...

Tigershark

Alle Tigerhaie aufgepaßt: Im ersten Menü „N" und die Leertaste gleichzeitig drücken. Danach stehen folgende hilfreiche Codes zur Verfügung:

HAPPY	macht unverwundbar
AMMO Waffen	bringt durchschlagende
BLAST	sorgt dafür, daß die Munition nie ausgeht

POD

Wer immer gern weiß, was hinter ihm liegt, gibt hier einfach nur MAP ein. Dann noch RETRO eintippen, und schon gibt es einen Rückspiegel, der Überblick verschafft.

Test Drive Offroad

Wenn bei der Namenseingabe die folgenden Codes je einmal eingegeben werden, gibt es vier Zusatz-Autos, Zugang zu allen Strecken und keine Kollisionsabfrage mehr: cheat 1, cheat2, cheat3, cheat4, cheat5, ciggies



Ripper

Mit den folgenden Codes, in den Action-Szenen eingetippt, lassen sich die lästigen Rätsel einfach überspringen:

Catherine's Well ICE
ARCADE

Falconetti's Shooting Gallery
ARCADE

Catherine's BrainICE
CAFFINE

Web Runner's Archive Sliding Puzzle
ZZTOP

Falconetti's Secret Well Puzzle
HEADACHE

Pegasus Well Chess Game
ASPIRIN

Orestes Well ICE
ARCADE

Odysseus Well ICE
ARCADE

Falconettis Book Puzzle
SPONGE

Anit-Viral Well Puzzle
PRETZEL

Spear of Destiny

Einfach mit sod - debugmode oder spear -debugmode, je nach Name der .exe-Datei, starten. Nun die LINKE SHIFT-TASTE, die LINKE ALT-TASTE und BACKSPACE gleichzeitig drücken. Schon stehen die folgenden Tastenkombinationen zur Verfügung:

TAB + B	verändert die Farben
TAB + C	zeigt die Statistik für den aktuellen Level
TAB + E	beendet den Level und führt zum nächsten
TAB + F	zeigt die aktuellen Koordinaten an
TAB + G	macht unverwundbar
TAB + H	der Held fügt sich selber Verletzungen zu (schön doof, was?)
TAB -+I	bringt zusätzliche Gegenstände
TAB + M	zeigt die Speicherbelegung
TAB + P	schaltet den Pause-Modus ein
TAB + Q	beendet das Spiel im Eilverfahren
TAB + S	schaltet zum Zeitlupen-Tempo
TAB + W	Teleport zu beliebigen Levels

Schatten über Riva

In Level drei gibt es einen netten Kniff, um schneller zur Spinnenkönigin vorzudringen. Dazu wählt man nach der Schräge einen Magiebegabten aus der Gruppe aus und läßt ihn den Spruch „Visibili Vantir" über eine Spielrunde ausführen. Danach kann der tapfere Recke vorpreschen, denn er läßt die Spiegelbilder jetzt links liegen und kann direkt auf die Königin losgehen. Nach dieser Sequenz dürfen auch die anderen der Gruppe nachrücken und sich ansehen, wie eine Königin aussieht, die in den letzten Zügen liegt. Nur nicht vergessen, das Amulett zu benutzen, sonst gibt es keinen Abspann!

Triple Play '97

Immer zuerst die Zahl 1 drücken, dann je nach Wunsch die unten angegebenen. Wenn man noch die 7 gleichzeitig drückt, werden die Schläge stärker.

2	**langer Ball**
3	**Line Drive**
4	**Grounder**
5	**Pop-Up**
6	**Bunt**





SHOPPING
IM
INTERNET
www.pearl.de
Über 6.000 Artikel!
Länderspezifische Angebote für
Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444
Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88